№ 3'1997

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

MDK

Полное прохождение, а также русский вариант предыстории

KKnD

Подробное руководство и критический разбор

Смертельные игры

Рассказ по мотивам Jagged Alliance Deadly Games

MMX

Революция в игровой индустрии?

Quake в лицах

Как создать собственный Quake? Эпизоды, редакторы, клоны...

Интервью с Джорджем Бруссардом, президентом компании 3D Realms



БОЛЕЕ 75 СТАТЕЙ

ВИКТОРИНА И КРОССВОРД

CHEATS, HINTS, SECRETS, CRACKS

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН


ViewSonic 17PS



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ



"Вдохновившись увиденными на сайте картинками из готовящейся игры, "Навигатор" (то есть мы) обратился к Crack dot Com с предложением опубликовать статью по Golgotha в номере – тем более что мы все равно собирались это сделать, и предложить читателям (то есть лично вам) присылать на имя журнала все приходящие в голову мысли по поводу того, что можно внедрить в Golgotha."

Golgotha *Раздел Preview, стр. 13*



"Всем играм id Software была уготована участь хитов. Несмотря на весьма запоздалый выпуск, Quake не стал исключением. Вскоре, как у всякой добротной игры в жанре 3D action, у него появились сборники уровней с новыми монстрами, дополнительным оружием, измененной графикой и т.п. О некоторых из них мы и расскажем."

Quake в лицах *Раздел Max.view, стр. 67*

"И вот я перед домом Смерти — довольно мрачно, но никаких ужасов. Вынимаю из-под коврика у двери ключ, захожу в дом и оказываюсь в холле с невероятно искаженной перспективой. В стойке для зонтиков у входной двери нахожу косу, а затем снимаю занавески с ближайшего окна — раз мне предстоит быть Смертью, неплохо запастись чем-нибудь черным."

DiscWorld II: Missing Presumed...!? *Раздел Guides & Solutions, стр. 124*



"Несмотря на увеличившийся прессинг со стороны конкурентов, направление развития процессоров задает Intel. На сегодняшний день эта компания представляет три процессорных линии: Pentium MMX — для домашних компьютеров и недорогих терминалов, Pentium II — для рынка SOHO (домашние компьютеры и малый бизнес) и Pentium Pro — для высокопроизводительных серверов и рабочих станций."

Технология MMX: Революция в игровой индустрии? *Раздел Max.view, стр. 7[illegible]*



"Шумная затея Acclaim с треском провалилась. Возможно, компанию следует поощрить медалью "за неординарный подход и попытку создания нового жанра", только рядовым игрокам от этого не легче. (...) Компания Microprose выпустила добротную, хорошо продуманную и сбалансированную версию, в которой точно соблюдаются все правила настольно-карточного оригинала (недаром же над ней трудился сам Сид Мейер)."

Magic: The Gathering одна идея и две реализации *Раздел Review, стр. 82*



"Тем не менее, спустя 10 лет UIA все-таки сменило гнев на милость и не дало мне зачахнуть в отставке, а отправило сюда, на Рухелен. На этой пустынной планетке Скорпы под большим секретом построили лабораторию, где вывели какого-то мутанта под названием G-Nome. Нам предстоит уничтожить его вместе с лабораторией, причем сделать это тихо (!), не развязывая крупномасштабных боевых действий ни со Скорпами, ни с Даркенами, ни с Бендианцами. Хотел бы я посмотреть в глаза человеку, придумавшему такой "реалистичный" план!"

G-Nome: The Clash of Man and Machine *Раздел Review, стр. 93*



"Суть стратегии в KKnD можно выразить одним предложением: *выжить, нарастить силы и перекрыть "нефтяной клапан" противника.* Из-за этого игра приобретает несколько странный характер. То не было конца и края этим бесконечным атакам, и вы гадали, что бы еще предпринять. А то вдруг "мертвый штиль", после чего игра становится неинтересной до противности. Остается собрать побольше войск, сравнять с землей базу противника, а затем неспешно добить оставшиеся сторожевые вышки."

KKnD *Раздел Guides & Solutions, стр. 112*

"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность."

Людвиг Фейербах

СОДЕРЖАНИЕ

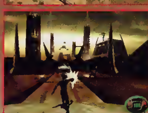
News

Preview

Max.view







Hardware

Review

Guides & Solutions

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

Gamer's Zone

Алфавитный список игр номера:

ПОДПИСКА на "НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
ПЕРВЫЕ 200 ПОДПИСАВШИХСЯ ПОЛУЧАЮТ ПОДАРОК
CD-ROM "Тайны 800 игр" от фирмы "Акелла"

стр 160

СИСТЕМА РЕЙТИНГОВ

0.0-3.5 балла – Можно взглянуть – для общего развития. Но лучше не нужно. Бред полный.

3.6-4.9 балла – Игра представляет из себя нечто. Но именно "нечто", и не более того.

5.0-5.9 балла – Есть несколько интересных моментов, но присутствуют серьезные недостатки, не позволяющие игре выделиться из общей серой массы.

6.0-6.9 балла – Неплохо, но абсолютно не выдерживает конкуренции с другими представителями жанра. Игра достойна внимания только в том случае, если уже переиграли во все остальное.

7.0-7.9 балла – Добротно сделано, ничего гениального, но вполне играбельно. Игра запомнится, но не продержится долго и в самом ближайшем будущем канет в лету.

8.0-9.3 балла – Достояние жанра, великолепная игра, которая достойна уважения уже за одно то, что она есть в этом мире. Через пять лет о ней еще будут помнить.

9.4-10 баллов – Непреходящая классика. Одна игра такого уровня за полгода – это уже много. Примеры: DOOM, Dune 2, Civilization.

Редакция просит вас принять во внимание, что многие очень сильные игры, оцененные нами по высшему разряду, понравятся далеко не всем по причине своей ориентированности на ограниченную аудиторию (например, Magic: The Gathering от Microprose). С другой стороны, есть абсолютно ничего из себя не представляющие игры, получающие заслуженно низкий рейтинг, но пользующиеся популярностью (в принципе, таких мало, но они встречаются).



Список фирм, реализующих "Навигатор игрового мира"

г. Москва
ТОО "Логос-М"
ТОО "Глобус"
НТПК "Возрождение"
КММП "Метрополитеновец"
ЗАО "Сегодня-Пресс"
ЗАО "Центр прессы"
ОАО "Южное агентство печати"
ОАО "Агентство печати Московский Запад"

г. Санкт-Петербург
ООО "Метропресс"
ЗАО "Диалект"

Расценки на размещение рекламы

1 полоса	2000$
1/2 полосы	1000$
1/4 полосы	500$
1/8 полосы	250$
2, 3, 4 страницы обложки	3000$

Все цены указаны с учетом НДС
Оплата в рублях по курсу ММВБ

Стоимость размещения рекламы не включает в себя стоимость изготовления макета.

Требования к готовым макетам:
1. QuarkXpress, с приложением используемых PostScript шрифтов
2. CorelDraw! : все шрифты в кривых, не более 1000 узлов в кривой.
3. Растровые изображения в форматах TIFF, EPS с preview 8bit, разрешение 300 dpi, CMYK color

Навигатор игрового мира

Учредитель ООО "Библион"

Главный редактор: Иван Самойлов

Коммерческие директора: Сергей Журавский, Али Даутов

Редакторы: Игорь Бойко, Александр Колосков, Дмитрий Герцев

Дизайн и верстка: Тимофей Богомолов, Александр Метельков

Начальник отдела маркетинга: Владислав Кайдаков

Менеджер по рекламе: Катерина Белова

Москва, 123182, а/я 2
e-mail: bib@ropnet.ru
FIDO: 2:5020/863.17

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в Финляндии: типография SCANWEB

Тираж 20 000 экз.

Редакция выражает особую благодарность Сергею Зацепину, Наталье Моисеенковой, Игорю Власову, Роману Викторову, а также клубу Game Galaxy и всем, кто словом и делом помогал созданию номера.

PC ONLY and FOREVER!

NEWS

Warcraft Adventures: Lord of the Clans



Blizzard Entertainment вновь оказались в эпицентре интереса игрового сообщества, обнародовав информацию о новом воплощении всеми любимого *Warcraft*. Эффект разорвавшейся бомбы произвело известие о том, что *Lord of the Clans* вовсе даже и не будет принадлежать к жанру real-time стратегии — к вашим услугам приключенческий *Warcraft*, населенный семьюдесятью анимированными персонажами. Вам предстоит путешествовать по игровой среде *Warcraft* — теперь уже не как наблюдающему с высот за битвой военачальнику, а как обычному персонажу, погруженному вовнутрь фэнтэзийной среды, проходящему по "историческим" местам первого и второго *Warcraft* и *Warcraft II: Beyond the Dark Portal*.

Более подробную информацию о *Lord of the Clans* читайте в следующем номере журнала.



Через приставки к славе?..

Как было заявлено директором маркетинга Raven Software Майклом Кроунсом (Michael Crowns), Necrodome (гибрид 3D action и автосимулятора) сейчас находится в стадии перевода на формат Sony PlayStation, где, вероятно, сможет получить то признание и почитание, каковых не удостоился на PC. В принципе, Necrodome был первой нехитовой игрой, разработанной Raven Software за последние годы. SSI, издатель Necrodome, планирует затем переиздать игру на PC, рассчитывая раскрутить его популярность за счет успеха на приставках. Смелые мечты, ничего не скажешь...

Broderbund выходит в космос



Broderbund объявил о начале работы над *The Tone Rebellion*, космической стратегией, проходящей в формате реального времени. Далеко за пределами Солнечной системы войска добра готовят разгромное наступление на своего заклятого врага — Левиафана. Выход *The Tone Rebellion* (разработчик — **Logic Factory**) назначен на лето 1997 года, среда обитания — Windows 95.

Одиссея Лары Крофт продолжается



Eidos Interactive, ворвавшаяся в элиту издающих игры компаний на волне популярности *Tomb Raider*, объявила о скором продолжении приключений Лары Крофт. Дабы не ввести вас в заблуждение, сразу же оговоримся, что это не *Tomb Raider 2*, который также находится в планах компании, а пока только mission pack — два новых уровня, рассчитанных на крутых игроков, сумевших пройти первые пять эпизодов игры. Помимо возросшего уровня сложности, *Tomb Raider: Unfinished Business* — так называется продолжение — будет характеризоваться гигантскими картами уровней.

Появления *Unfinished Business* следует ожидать в ближайшие месяцы.

Ionos и новые игры



Издательство **ionos** (основанное двумя менеджерами, ушедшими из **3D Realms**) провело на своем web-сервере презентацию игры *Zapitalism Deluxe*, представляющей собой пародийный вариант стратегического имитатора работы руководителя крупной компании. Выпуск freeware версии не планируется, полная версия скоро появится в продаже. Как заявил Марк Шэндер (Mark Shander), вице-президент по вопросам совместных разработок и сотрудничества: "Размер игры приблизился к нескольким сотням мегабайт. Она содержит много анимации, графики высокого разрешения, звуковых эффектов и музыки."

Кроме этого, **ionos** объявил о подготовке к выпуску еще двух игровых продуктов. Первым из них будет ***The Nebula Fighter***, разработанная **Holodream**; **ionos** выпустит ее в ассоциации с фирмой **One Reality**. *The Nebula Fighter* будет представлять собой трехмерную космическую стрелялку с некоторыми новыми для этого жанра эффектами. Игра назначена к выпуску в октябре. О втором же продукте пока известно лишь то, что это будет "пошаговая артиллерийская дуэль в 3D пространстве"

Ocean Online — новая on-line служба



Компания **Infogrames** (Alone in the Dark) объявила о начале работы собственной многопользовательской игровой службы, **Ocean Line**. Новый сервер сейчас находится на стадии бета-тестирования и проводит свободный набор тестировщиков. **Infogrames** заявляет, что более чем 15 ранее выпущенных игр будут "подключены" к **Ocean Online**. В их число входят *Mini-Golf*, *Battle of the Pirates* (рассчитанная на шесть игроков и в чем-то похожая на *Battleship*), а также две разработки, базирующиеся на настольной игре *Smurfs!* (про маленьких добрых гномов).

Обширные планы Virgin



Несмотря на различные слухи в отношении большого числа проблем, стоящих перед **Virgin Interactive**, компания объявила о будущем выпуске 25 продуктов для PC-совместимых компьютеров и игровых приставок. "**Virgin Interactive** — это очень прочно стоящая на ногах компания; мы собираемся выпускать отличные игры для всех основных игровых платформ в 1997 и в 1998 годах", — сообщил Мартин Альпер (Martin Alper), председатель совета директоров компании **Virgin**. Многие из продуктов будут показаны на грядущем шоу E3, включая *Lands of Lore 2: Guardians of Destiny*, *NHL Powerplay '98*, *Sabre Ace* (выпускаемый **Westwood Studios** летний имитатор в небе над Кореей), *Hellracer* (3D гоночный имитатор).

Inscape в поисках реабилитации

Компания **Inscape** объявила о выпуске семи новых игр в этом году. Эти заявления должны укрепить стремления компании стать серьезным издателем и избавиться от сво-

его "темного" прошлого — создания интерактивных CD-ROM дисков в составе компании **Ignite**.

Эти семь игр включают в себя *Tales from the Crypt*, изометрический 3D квест по мотивам знаменитого телесериала "Байки из склепа" (выпуск назначен на ноябрь); *HyperWar* — real-time стратегию, начинающуюся после Второй Мировой войны и продолжающуюся вплоть до 2010 года (ожидается в октябре); *MagZone* — трехмерный автосимулятор, права на него выкуплены у киноконцерна **Trimark** (выпуск — сентябрь); *Red Shift* — еще одна стратегия в реальном времени, на сей раз происходящая в послеапокалиптическом будущем (октябрь). Особого внимания достойна игра *Princess Maker 2*, где вы выполняете роль заботливого отца, воспитывающего свою дочь начиная от младенческих лет до выхода замуж. Задача проста — сделать из дочери взрослого человека, а вот достижение ее потребует от вас определенных усилий.



Также к производству назначено создание продолжения к классической игре 8-битовых платформ (Commodore 64 и др.) — *Fairy Tale Adventures* — *FTA2* (июнь). Может быть, **Inscape** станет вполне солидной фирмой по разработке игр, если эти разработки получат признание.

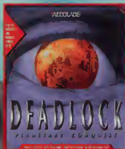
Elder Scrolls: Redguard – уже не RPG?

Bethesda Softworks (Terminator FS, Daggerfall) официально объявила, что следующий, третий продукт из серии *Elder Scrolls*, *Redguard*, назначенный к выходу в ноябре, привнесет в серию новые стандарты графики и интерактивности, а также полную свободу передвижения в 3D пространстве. Redguard объединит в себе лучшие моменты из Arena и Daggerfall и станет еще одним воплощением мира фэнтэзи на компьютерах. Однако, судя по заявлениям разработчиков, Redguard не будет являться классическим RPG.



Deadlock 2: как насчет обещания улучшить AI?

Компания **Accolade** (Star Control, Eradicator) сообщила о планах по созданию *Deadlock 2*, продолжение прошлогодней космической стратегии. *Deadlock 2* начинается с момента победы одной из сторон в первой части. После заселения всей планеты на ней обнаружились скрытые священные капища другой расы. Целью игры станет поиск таинственных пришельцев и получение их технологий. Игра будет состоять из 42 сценариев, массы секретов, разных целей для всех рас, редактора карт и массы всего другого (и даже есть надежда, что разработчики наконец-то поднимут уровень AI). Выпуск намечен на лето этого года.



Прожекты TEN

TEN объявил о планах по созданию версии 1.2 программы, обеспечивающей работу многопользовательских служб. Эта версия будет иметь следующие особенности: персональные почтовые ящики, улучшенное качество услуг, возможность создания и редактирования новостных конференций, улучшение скорости работы некоторых игр (типа *Quake*, *Duke*, *Warcraft II*), решение проблемы "зависающего движения" — версия будет готова в мае. Также на сервере появятся новые игры, среди которых *EF 2000*, *Nascar Racing 2*, *Blood* и *Shadow Warrior*.



Немного статистики

В соответствии с исследованиями компании **IDC/LINK**, индустрия продажи компьютерных игр должна пережить значительный рост начиная с 1999 года. Основываясь на расчетах продаж прошлых лет (рост от 1.4 млрд. $ 1994 до 1.8 млрд. $ в 1996 году и 1.9 млрд. $ в 1997), ожидаемые показатели к 1999 году должны составить 2.7 млрд. $.

Морской имитатор на Интернет?

Первый Internet'овский морской имитатор представлен к коммерческому использованию после успешного бета-тестирования (задействовано было 25000 пользователей). Вам дается возможность взять на себя командование подлодкой, миноносцем, корветом, большим подводным крейсером в боевых условиях против дюжины других игроков. Так как игра британского производства, цена участия — шесть фунтов за две недели нелимитированного доступа. Для заинтересовавшихся есть информация на **Iron Wolves** web-сервере **www.on-line.co.uk**.



Кому достанется F-22 Raptor?



14 апреля стало известно, что компании **Novalogic** и **Interactive Magic** приняли участие в конкурсе, проходившем на военной базе Dobbins Air Reserve Base ВВС США. Конкурс проводился на право использования нового самолета ВВС США, F-22 Raptor, истребителя следующего поколения, в игровых разработках обеих компаний. Фирмы представили свои программы — **I-Magic** наметки по *F-22 Raptor*, а **NovaLogic** — вариант дополнения к популярному авиасимулятору *F-22 Lightning II*, вышедшему в прошлом году. В данном конкурсе пока никто не победил, и борьба продолжается.



По материалам информационного агентства Galaxy Press
Подготовлено к печати информационным отделом "Навигатора"

INTERVIEW

Интервью с Джорджем Бруссардом, президентом компании 3D Realms

В субботу, 22 марта 1997 года, корреспондент Adrenaline Vault провел интервью с Джорджем Бруссардом (George Broussard) из компании Apogee Software, дабы прояснить наконец взаимоотношения между компаниями Apogee и Hipnotic Interactive, о которых так много говорили в последнее время.

Компания Apogee наняла Джорджа на работу еще в 1991 году для координации всех текущих проектов компании и связей с общественностью. В 1994 в качестве подразделения в составе Apogee Software была создана компания 3D Realms Entertainment, полностью сконцентрировавшаяся на разработке 3D игр. Среди проектов этой фирмы стоит в первую очередь назвать Duke Nukem 3D, а также грядущие Shadow Warrior, Duke Nukem Forever и Prey.



■ George Broussard

В 1996 году Hipnotic Interactive компания, создающая добавочный модуль (add–on) для Quake, наняла на работу нескольких сотрудников Apogee, что привело к возникновению трений между двумя компаниями.

Джордж Бруссард расскажет об этих сотрудниках, их работе на Apogee и причинах перехода в Hipnotic. Кто виноват? Кто говорит правду? Вашему вниманию — интервью с человеком, являющимся одной из ключевых фигур в названном конфликте.

Вопрос: Итак, Джордж, в последнее время было много пересудов об отношениях Apogee и Hipnotic Interactive. Что же все–таки произошло на самом деле?

Ответ: Это довольно долгая история. Для начала позвольте мне сделать маленький экскурс в историю, чтобы стало понятно, с чего все началось. Я работал с командой Duke 3D с самого начала в качестве руководителя проекта и исполнительного продюсера, так что отлично знаком со всеми деталями проекта. Работа над игрой продолжалась два года. И вот несколько человек уходят и основывают Hipnotic Interactive. Отлично. Это были Марк Дочтерманн (Mark Dochtermann), Джим Дос (Jim Dose), Ричард Грэй (Richard Gray), Майкл Ходвин (Michael Hadwin) и Роберт Аткинс (Robert Atkins). Из этой пятерки только один, Ричард Грэй, был настоящим членом команды Duke 3D. Во время аврала Ричард просиживал над работой по 15 часов. Он посвятил игре полтора года. Джим Дос только подгонял под Duke 3D разработанный нами звуковой движок. Вот и все. Марк Дочтерманн немного поработал над кодом игры, но это была мизерная часть, да и занимался он ею только в свободное от работы над Prey время. Тодд Реплогл (Todd Replogle), главный программист Duke 3D, считает, что Марк сделал приблизительно 1% от общего объема работы над кодом игры. Майкл и Роберт отвечали за рекламу и дизайн коробки (в которой поставляется фирменная версия игры — прим. перев.). Только этим они и занимались, а наблюдали и руководили ими я, Скотт Миллер и Стив Блэкберн. Вот вам факты, все, какие есть, из уст человека, который руководил проектом Duke 3D.

В: По слухам выходит так словно большая часть команды просто встала и ушла посреди ночи. На ваш взгляд, почему они поступили именно так?

О: Верно, все 5 основателей Hipnotic ушли от нас посреди ночи, ничего не сказав и никого не предупредив. Они просто вычистили свои винчестеры и отдали ключи.

В: И ничего не предвещало такой развязки?

О: Нет, совершенно ничего. Около полудня мне позвонил мой партнер, Скотт Миллер, и сказал, что мне надо зайти в офис, потому что Марк и еще несколько человек увольняются. Когда я приехал, то столкнулся с Ричардом, выходившим с парадного входа, и он мне ничего не сказал. Просто посмотрел вниз и прошел мимо.

В: В интервью Ричарда Грэя Марку Шандору он заявил, что между программистами и руководством компании существовали серьезные трения. Можете ли вы что–нибудь рассказать об этом?

О: Нет, поскольку мы почти не знали о каких–либо трениях до их ухода. Ричард часто говорил, что разработчики — настоящие примадонны в нашем бизнесе и их надо на руках носить. Мы же в 3D Realms смотрим на разработчиков как на игроков единой "команды", а в рок–звезд не верим.

В: Короче говоря, им не понравилось, когда вы отказались исполнять их желания, и сошли с корабля?

О: Я не знаю всех причин, поскольку мы о них особенно не говорили. Однако заверяю вас, что теперь мы ГОРАЗДО более счастливая компания. В данный момент никаких трений в 3D Realms нет и мы целиком посвятили себя работе над играми.

В: Что ж, это приятно слышать... Тем не менее, от вас ушло много народа за прошедший год. Это нормально для компании, разрабатывающей игры?

О: Некоторые из членов Hipnotic, ушедших от нас (их имена я не буду называть), пришли и запросили намного более высокие оклады, чем были у них за пару месяцев до ухода. Они их не получили. У себя мы все делаем честно, а они настаивали на условиях, которые были бы несправедливы по отношению к другим разработчикам. Мы так дела не делаем.

В: Был ли кто–нибудь из вышеупомянутых лиц задействован в готовящихся играх?

О: Потеря этих людей не отбросила нас назад. Plutonium PAK вышел вовремя, хотя Ричард покинул нас в самом разгаре работы над ним. Ну а Prey отодвинулся назад, возможно, месяца на два. Джим и Марк были членами команды Prey. Сейчас мы все видим, что Prey неплохо выглядит и работа над ним идет по графику, так что никакой катастрофы не случилось. Нам пришлось до-



■ Duke Nukem 3D Plutonium Pak



Stargunner

делать работу Ричарда, ведь перед уходом он был членом Duke Plutonium PAK. Роберт и Майкл выполняли свою нормальную работу (оформляли рекламу и коробки для игр StarGunner, XenoPhage и Death Rally).

В: Джордж, а как вообще в игровой индустрии обстоит дело с утечкой кадров? Не выше ли ее уровень того, который должен бы быть?

О: Я думаю, что утечка кадров — величина постоянная. За наши 6 лет у нас она была невелика. Более того, за прошлые 4 месяца мы наняли на работу шестерых новых сотрудников, а сейчас рассматриваем новые кандидатуры.

В: Как вы относитесь к недовольству Ричарда тем, что его не включили в список разработчиков Plutonium Pak?

О: Это было сделано нами сознательно. Ричард ушел от нас в самый разгар работы над проектом. Нам пришлось переделать 2 карты на добрые 95%, над третьей мы бились пару недель. Никто вне компании 3D Realms не предлагал помочь нам. Никто. В таких обстоятельствах мы имели полное право не включать его в список создателей. Мы вознаграждаем верных людей, а не тех, кто сбегает посреди ночи. Ричард получил от Plutonium PAK то, что он в него вложил.

Будущее

В: что вы можете сказать нам об игре Shadow Warrior? И не могли ли вы сообщить примерный срок ее выхода?

О: Shadow Warrior использует тот же самый движок, что и Duke 3D. Нам кажется, что из игр на движке Build



Shadow Warrior

лучшими будут Shadow Warrior и Duke 3D. Главного героя Shadow Warrior зовут Lo Wang. Он — старый, опытный ниндзя с плохим отношением к жизни вообще. Shareware-версия Shadow Warrior будет готова где-то в апреле.

В: А кем будут враги — инопланетяне, люди или мутанты?

О: Набор врагов в Shadow Warrior — традиционная смесь из чудовищ/мутантов. Иначе играть будет или не страшно, или неинтересно.

В: Слушайте, а когда вы вообще спите?

О: Сейчас мы работаем по 80–100 часов над Shadow Warrior. Нам сна не надо — нам работу давай. А работы у нас много — в производстве сейчас находятся и новая игра Duke 3D, и Prey. У нас в офисе есть спутниковая антенна и кожаные диваны. Так что мы славно работаем, но и славно отдыхаем. Добавьте к этому тонны бесплатных завтраков и напитков, и вы получите формулу нашей жизни.

В: Насколько я помню, вы недавно сказали, что игра Duke Nukem Forever выйдет раньше Prey?

О: Я так сказал? Ну вот, опять проболтался. Очень скоро мы выпустим информацию о новой игре Duke 3D. А пока что я нем, как могила. Возвращаясь к Hipnotic, я хочу пожелать им удачи со Scourge и другой их новой игрой. Я хотел бы оставить все неурядицы между нами в прошлом и идти вперед. А что касается их роли в создании Duke 3D, то они должны посмотреть правде в глаза. Они ведь ее отлично знают. Ну вот, я и облегчил душу...

В: Здорово! Скажите хотя бы немного о сюжете DN Forever?

О: Нет. Пока что мы ничего не говорим о Duke Nukem Forever. Это будет классная игра. Это будет Duke. И она полностью превзойдет свою предшественницу.

В: Ну, а движок DN? Нам известно, что в игре не будет использоваться ни движок Build, ни движок Prey. Это будет настоящий 3D движок. Хоть немного намекните, что это будет? Есть ли среди разрабатываемых игр та, которая использует этот движок?

О: Никаких комментариев. А движок Prey классно смотрится, верно?


Balls of Steel

В: Чем занята Apogee? В каком состоянии сейчас Balls of Steel?

О: Как раз сейчас мы ждем Win95 версию Balls of Steel. Игра проходит бета-тестирование и выглядит неплохо.

В: Исключая вас и Скотта Миллера, только один человек постоянно был в составе команды Prey с августа 1996 года. Наверное, потеря всех, кроме одного, членов команды-разработчика не прошла для проекта даром. Как сейчас дела у Prey?

О: Собственно говоря, Prey еще не вошел в стадию производства, как нас уже покинули несколько членов ко-

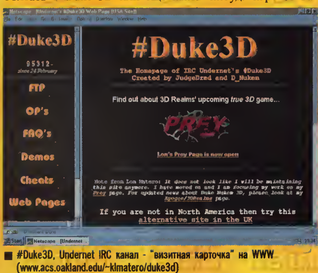
манды. Так что потери были минимальны. Сейчас над Prey работают: продюсер Пол Шайтема (Paul Schuytema), за движок отвечает Вильям Скарборо (William Scarboro), главный программист Том Пайтел (Tom Pytel), художники Скотт МакКейб (Scott McCabe) и Аллен Диллинг (Allen Dilling). На подходе еще несколько человек.

В: Как вы встретили Скотта МакКейба?

О: Мы нашли Скотта через IRC в #duke3d. Он прислал мне свои карты, которые сразу выделялись своим дизайном. Потом он прошел маленький тест для Prey, и мы его наняли.

В: Не могли бы вы объяснить #Duke3D, что вы там делаете и кто там еще бывает?

О: #Duke3D — это IRC канал, куда народ заходит поболтать о Duke 3D или еще какой-нибудь игре от 3D



■ #Duke3D, Undernet IRC канал - "визитная карточка" на WWW (www.acs.oakland.edu/~klmatero/duke3d)

Realms. Я там появляюсь постоянно для обновления информации об играх или чтобы узнать мнения и идеи игроков. В последнее время там побывали и несколько членов команды Shadow Warrior, например, Рэнди Пичфорд (Randy Pitchford) и Стивен Кол (Stephen Cole).

"Железо"

В: Надо ли нам будет в будущем приобретать какую-то конкретную видеокарту-ускоритель 3D?

О: И Prey, и следующий Duke 3D будут поддерживать все эти навороченные карты типа 3Dfx и Rendition.

В: Будет ли поддерживать 3D ускорители Shadow Warrior?

О: Пока нет. Кажется, что движок не позволит это сделать. Я бы с удовольствием включил 3Dfx поддержку для Shadow Warrior, но даже не думайте об этом...

В: Будут ли Apogee/3D Realms делать игры, поддерживающие технологию MMX или DVDs?

О: Конечно. Мы идем в ногу с развитием технологии. В Prey уже есть поддержка для 3Dfx/Rendition. Я полагаю, что команда разработчиков теперь будет присматриваться к MMX. Скоро DVDs покорит мир, но до этого еще пара лет.

В: Что вы думаете о MMX? Страсти вокруг него преувеличены или мы просто еще не видели продукта, в котором бы эта технология была применена на должном уровне?

О: Я считаю, что MMX действительно немного раздули. Мы провели сравнение, и MMX просто не в состоянии тягаться с 3Dfx картой. Поэтому я думаю, что до того, как MMX станет стандартом, ее может обогнать что-то покруче. С другой стороны, это ведь Intel, так что...

В: А как насчет сочетания MMX и 3Dfx?

О: Конечно, это может дать кое-какие улучшения, но тогда пользователям надо иметь MMX и 3Dfx. Сейчас это довольно ограниченный рынок. Я уверен, что через год или около того большинство игр будет применять MMX.

Важные мнения

В: Что вы думаете о Blood теперь, когда он стал shareware? Его здорово пощипали в сети.

О: Группы в Usenet — места горячие и, как правило, они становятся хорошей испытательной площадкой.

В: Ха-ха-ха... очень дипломатичный ответ. Не желаете ли официально прокомментировать решение 3D продать Blood?

О: Вообще-то нет. Просто получилось так, что это было в интересах обеих сторон. У нас были кое-какие идеи, которые мы хотели вложить в игру, и у компании Monolith были кое-какие идеи, которые они тоже хотели вложить в игру. Я считаю, что мы достигли решения, одинаково приемлемого для всех. Ну как, сойдет для ответа "Вообще-то нет"?



■ Blood

В: Ха-ха-ха... Отлично сказано, Джордж! Эй, а кому пришла в голову фраза "По мере готовности"? ("when it's done", формулировка о сроке выхода Prey и Shadow Warrior — прим. перев.).

О: Не уверен, может быть, нам или ребятам из id (во времена DOOM). Когда мы поняли, как парни из групп on-line жаждут узнать срок выхода, мы быстро взяли ее на вооружение.

В: Сколько человек из вашей команды предпочли бы сейчас быть в Панама Бич? (Один из лучших и самых известных пляжей в штате Флорида — прим. перев.).

О: Да все. Были бы только лэптопы для работы и побольше крема от загара для девочек.

В: Джордж, какой у вас любимый игровой сайт?

3Dfx и Rendition — новое поколение аппаратных ускорителей вывода трехмерной графики, обеспечивающие качественно новый уровень рендеринга. С их появлением становится возможным использовать в играх различные динамические спецэффекты, такие как дым, туман, огонь и т.д. Ускорители позволяют избавиться от извечной беды всех 3D игр — угловатости объектов и некачественного текстурирования.

О: Adrenaline Vault, разумеется. А если серьезно, то это действительно классная страничка.

В: Здорово, нам нравится, когда нас предпочитают Happy Puppy или Gamespot.

О: А что такое Happy Puppy?

В: (продолжительный смех)

О: Вы мне нравитесь, парни, потому что ваша страница сделана для игроков, также, как и наша компания создана для игроков.

Платформы

В: Давайте переменим тему. Какие игры сейчас переводятся для других платформ или операционных систем?

О: Duke 3D сейчас переводится для MAC, N64, PSX и Saturn. Shadow Warrior сейчас прикидывают для MAC, а после Duke я бы назвал для него PSX, Saturn и N64 в качестве ближайших претендентов, потому что мы используем одинаковые программные базы.

В: По–вашему, каково будущее у Macintosh?

О: Для игр MAC мертв. Точка. Если хотите делать деньги, делайте игры для IBM. У нас в офисе стоят два MAC'а, которые теперь ставятся под двери, чтобы те не закрывались.



■ Prey

В: У вас в компании есть свои бета–тестеры или все ошибки в программах выявляются на стадии shareware?

О: В качестве своих бета–тестеров мы используем саму команду–разработчика. Мы играем каждый день и составляем списки ошибок. Есть у нас и закрытая группа из примерно 15 тестеров со стороны. Некоторые из них работают с нами уже 3 с лишним года. А выпуск shareware показывает нам, насколько мало мы действительно знаем о программировании, так что мы и тогда исправляем ошибки.

В: Есть ли у нас шанс получить копию Shadow Warrior для рецензии?

О: Говоря дипломатически... нет. Кроме того, вас станут так сильно донимать, что Adrenaline Vault пострадает.

В: Ну а как насчет Prey?

О: Prey надежно скрыта, как белая комната в Mission Impossible (имеется в виду кинофильм "Невозможное Задание", реж. Брайан ДеПальма — прим. перев.).

В: Вы возвращаетесь к доработке игр, чтобы вставить хорошие идеи, предложенные игроками по сети?

О: Конечно, иногда мы так делаем. Мы получаем идеи отовсюду...

В: Не собираются ли Apogee/3D Realms выпустить какую–нибудь чисто сетевую игру, вроде Ultima Online?

О: Пока нет. Зачем так ограничивать рынок? Нам кажется, что нам удается создать отличные игры и для одного пользователя и для сети. Режим одного игрока захватывает всех, а потом сеть не отпускает их еще года два. Почти как если бы мы легально продавали наркотики. Вообще классно думать о суммах оплаты за телефонные разговоры, которые набрались из–за Duke 3D. Я уверен, что многие родители на нас за это здорово злы.

В: Насколько я понимаю, пользователи смогут делать свои собственные уровни для ваших будущих игр? Насколько просто будет использовать редактора уровней?

О: Мы пытаемся сделать архитектуру Prey настолько открытой, что подумываем, не выпустить ли нам одни только движок и оболочку. Так будет гораздо лучше писать уровни. Философия 3D Realms — в будущем бесплатно раздавать редактора для наших игр. Мы начали это с Duke 3D и собираемся продолжить. Нет смысла заставлять людей опираться на редактор от каких–нибудь третьих лиц.

В: Что ж, многим это будет приятно услышать. Будет ли 3D Realms поддерживать эти редактора? Редактор для Duke Nukem ведь не поддерживался.

О: Скорее всего, нет. Раз мы их раздаем бесплатно, на наш взгляд этого и так достаточно. Иначе нам придется брать за них деньги или писать толстенные руководства, а наше время будет проведено гораздо с большей пользой, если мы будем вместо этого выпускать новые игры.

В: А как насчет лицензии на право использования Build движка? Есть ли какие–нибудь изменения в вашей позиции по данному вопросу?

О: Какие еще изменения? Лицензия все еще денежек стоит, если вы это имеете ввиду.

В: Почему 3D Realms не дает группам типа Total Conversion движок для бесплатного использования?

О: Я думаю, что после Shadow Warrior движок Build умрет. Мы предоставили его для таких игр, как Witchaven I и II, TekWar, Powerslave, Redneck Rampage, Blood...

В: Ну что ж, Джордж, от имени всей команды Adrenaline Vault я благодарю вас за любезное согласие ответить на наши вопросы и поделиться своими мыслями.

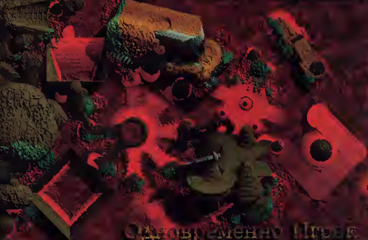
О: Никаких проблем. Спасибо, что слушали мою болтовню.

Редакция выражает признательность The Adrenaline Vault за разрешение опубликовать данное интервью в "Навигаторе"

The Adrenaline Vault http://avault.com

Перевод Андрея Шаповалова

Уникальная "ноу – хау" графическая технология Surmap ART от K – D Lab позволяет создавать огромные детально проработанные игровые пространства и интегрировать в них игрока в реальном времени...

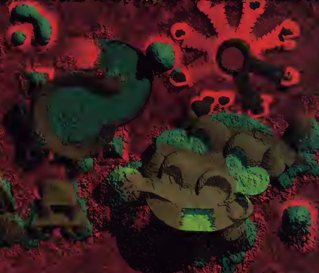


Бесконечные и опасные странствия по Мирам Потерянной Цепи



Одновременно Игрок – охотник и жертва, странник и наемник, торговец и разбойник, исследователь и продукт экспериментов

Здесь все подвержено изменениям, а незыблемо лишь Действие.



Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.



Developed by



PREVIEW

Подробная информация о выходящих играх



Хитовая fantasy-стратегия вступает в эпоху клонирования

Космическая стратегия, космический симулятор, 3D action и RPG – не многовато ли для одной игры?



Трехмерное воплощение Mortal Kombat



TANKTICS

Жанр: Стратегия
Третий квартал 1997 года

Жанр этой игры затрудняются определить даже ее разработчик DMA Design и издатель — BMG. Как только Tanktics не называют: и юмористической стратегией, и fast action стратегией, и — в разговоре с особо осторожной публикой — просто стратегией. Ничего удивительного — судя по картинкам и описанию, игрушка будет весьма и весьма своеобразной.



Вначале в вашем распоряжении есть лишь несколько колесных и гусеничных шасси без брони и вооружения, на базе которых вам предстоит построить свои танки. В самой середине игрового поля расположено странное устройство, названное авторами "Part-O-Matic" — по-русски что-то вроде "частеделвлка". Эта самая штука на время от времени выплевывает различные детали, из которых вы и ваши противники и собираете всю боевую технику.



Детали нужно цеплять магнитом или клешней летающего крана и переносить на свою территорию. Напрашивается ассоциация с Тетрисом — детали вылетают из Part-O-Matic совсем не обязательно в том порядке, в каком их нужно ставить на танк. Зато "несвоевременные" части могут живо интересовать ваших оппонентов. Вот вам и главная идея игры — конкуренция и война за запчасти.

Танки можно не только строить, но и совершенствовать — установив на шасси несколько двигателей, вы получаете более быструю и мощную машину, а если поставить на танк несколько башен сразу, выйдет странная, но грозная передвижная пирамида.

Боевая сила каждого танка возрастает не только за счет установки дополнительной брони и новых орудий: побывав в сражении, машины набираются опыта и становятся более опасными. Кроме того, мощность танка можно повысить, завладев особыми артефактами.

Казалось бы, все просто — чем мощнее, тем лучше, тем больше новых частей можно захватить и так далее... Ан нет — одной силой победить не удастся. Легкие, но подвижные машины вполне способны прорваться на территорию противника и увести у него из-под носа жизненно необходимую деталь или даже похитить боевое знамя. Короче говоря, во всем нужно знать меру.

В игре есть четыре варианта оформления, гордо названных "зрами". В "каменном веке" вы собираете свои танки из бревен и гранитных глыб — машины будут медлительными, зато с невероятной убойной силой. "Средневековые" танки похожи на передвижные замки с зубчатыми стенами и башенками. "Современная" техника — тут, полагаю, все понятно — зто броня, орудия и тому подобное. И, наконец, танки из "будущего" — на воздушной подушке, с ракетами дальнего радиуса действия на борту. Из деталей каждой "зры" можно составить более двух миллионов различных танков, а если соединить несколько стилей вместе, то число возможных комбинаций становится просто огромным.

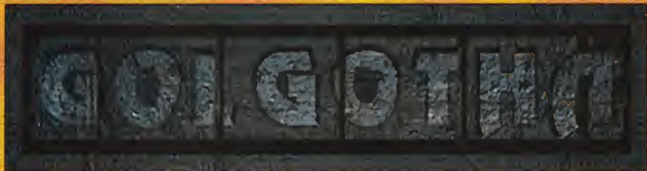
Игра будет выпущена сразу для двух платформ — для PC и PlayStation, причем в PC-версию сможет играть до четырех человек одновременно — по сети, по модему или через нуль-модем.

В целом, Tanktics является еще одной неординарной игрой в жанре



real-time стратегий, способной внести в жанр немного свежих идей, в первую очередь ярко выраженный юмор. Однако несколько угловатая графика и, судя по всему, сильно упрощенный игровой процесс вряд ли позволят Tanktics подняться до уровня хита.

Василий Андреев



Жанр: Военный симулятор + real–time стратегия
Четвертый квартал 1997 года

"Голгофа — место близ Иерусалима, где совершались казни, источник страданий и место мучений."
Словарь иностранных слов

Нужны идеи!

Припоминаете Abuse? Примитивная аркада с возможностью построения уровней и даже противников на собственный вкус, пользовавшаяся за рубежом куда как большей популярностью, чем в России, из–за проводившейся "там" массивной рекламной кампании. Достигнутый успех позволил разработчикам из Crack dot Com (к слову говоря, часть из них до прихода на фирму была задействована в создании DOOM) закрепиться на компьютерном рынке. Golgotha — один из новых проектов, на который возлагаются огромные надежды как на возможность прорыва к вершинам славы и популярности.

Однако несмотря на то, что Golgotha уже находится в стадии финальной доработки, сюжет не является окончательно додуманным, да и сами игровые возможности представляются сценаристам игры "темным лесом". Существует острая необходимость в свежих идеях. Под згидой "советуйте!" с web–страниц сервера http://www.crack.com брошен клич ко всему играющему человечеству.

Вдохновившись увиденными на сайте картинками из готовящейся игры, "Навигатор" (то есть мы) обратился к Crack dot Com с предложением опубликовать статью по Golgotha в номере — тем более что мы все равно собирались это сделать — и предложить читателям (то есть лично вам) присылать на имя журнала все приходящие в голову мысли по поводу того, что можно внедрить в Golgotha.

Вы берете на себя труд отослать в "Навигвтор" свои наработки (в вашем распоряжении наши адреса на e–mail, FIDO, почта). Мы берем на себя труд перевести ваши наработки на английский и переправить к Дэйву Тэйлору (Dave Taylor, президент Crack dot Com, Inc.). И кто знает — возможно, общими усилиями мы с вами поможем создать действительно стоящую игру, за которую будет приятно засесть?..

Так что же такое Golgotha?



Аркадные наивность и упрощенность остались в ветхих летописях, освещающих достославное прошлое Crack dot Com. Сюжетообразующей темой Golgotha стала тема мирового апокалипсиса. Кто–то





Нужны идеи!

где—то что—то не так сказал и случилась Третья Мировая война. Квк вскоре выяснилось, зачинщиком случившегося катаклизма было средних размеров азиатское государство — может знаете, Ирак называется... Ну и как водится, на всякую мелкую зубастую рыбешку найдется царственная акула куда как покрупнее. В роли акулы проявило себя другое государство, образовавшееся пару—тройку сотен лет назад в результате массовой змиграции народонаселения разных стран на свежеоткрытый континент (может знаете — это государство зоввтся США).

Впрочем, довольно шутить. К счастью, тоскливая стандартность сюжета Golgotha никак не сказывается на игровом процессе. Получив приказ, некий американский полководец, прихватив вверенные ему войска, отправляется на иракскую Голгофу. Выступая в роли этого полководца, вы должны командовать военной техникой, в каждой миссии выполняя одну и ту же задачу — отконвоировать demolition vehicle на базу противника. Что такое demolition vehicle? Бронемашина, начиненная взрывчаткой, как кремовый торт кремом. В каком смысле "отконвоировать"? Demolition vehicle не экипирована оружием и легко может быть уничтожена; следуя вашим указаниям, она может добраться и бвз огневой поддержки, но — как вы понимаете — оставлять ее без присмотра было бы слишком рискованно. Как только demolition vehicle оказывается в расположении вражеской базы — можно праздновать викторию.

Управление юнитами осуществляется стереотипно, как и во всякой real—time стратегии, то есть в режиме "вид сверху" при помощи такого всем известного манипулятора, как мышь.



Конвой движется со скоростью самого медленного юнита в колонне. Поскольку действие происходит почти что в наше время, то многие юниты могут показаться вам знакомыми. Помимо замечательной взрывоопасной





бронемашины, под вашим нвчалом будут обычные танки, танки ракетные и инженерные. Последние, кстати, легко могут инсталлироваться в виде фортификационного сооружения на манер противотвнковой турели.

Вы полагаете, что поняли, о чем игра?

"А, еще одна real—time стратегия!" — воскликнет привередливый читатель, насмотревшийся предыдущих номеров "Навигатора", где real—time стратегии лезли чуть ли не с каждой страницы (для не читавших првдыдущие номера "Навигатора" поясняем: зто преувеличение, там есть еще и просто стратегии...).

Real—time стратегией Golgotha, как вы уже догадались по заданному выше вопросу, не является. В любой момент переключившись на перспективу "от первого лица", игрок может принять непосредственное участие в боевых действиях. Водрузившись в кабину супертанка (официальное название, между прочим), вы можете предпринимать квкие угодно действия: разъезжать по округе и любоваться на живописные урбанизированные окрестности, представляющие собою наглядную иллюстрацию для трактата о последствиях мировой войны; вступать в поединки с разъезжающей по своим делам вражвской автотехникой; разведывать расположение вражеской базы и защищать свою базу от вражьих "покусительств" на ее неприкосновенность... Ну, и чисто для проформы можно еще заниматься основным делом, то есть тем, что необходимо для одержания победы, — конвоированием demolition vehicle.

Вся военная техника приобретается за наличные деньги на вашей родной базе. Чем больше уровней игры пройдено, тем разнообразнее предлагаемый ассортимент. Стоимость любого юнита, за исключением супертанка, крайне невелика. Мотивировано зто тем, что в процессе сражений неизбежны потери и нередко большие.

Низкая стоимость и частая гибель юнитов не предполагвет низкий уровень их интеллекта — в случае появления неприятеля они будут исправно отстреливаться и даже в какой—то степени пытаться маневрировать. От вас потребуются, во—первых, грамотная стратегия управления конвоем, во—вторых, навыки мастерства в жанре action, когда дело дойдет до посадки в кабину супертанка.

Нужны идеи!

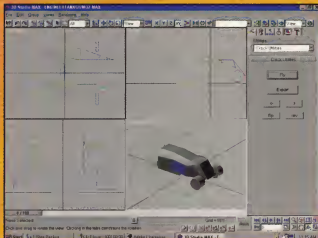
GOLGOTHA

Немного конкретики

Схема управления супертанком во многом схожа с применяемой в известных 3D симуляторах. Так что простор для водительско-стрелково-атакующих талантов игрока имеется.

Если вы в пылу сражения растратили весь боекомплект или враг проделал лишние дырки в любимой машине, необходимо срочное возвращение на родную базу, где осуществляется ремонт и пополнение боеприпасов.

Помимо названного, на базе присутствуют система противотанковой защиты и площадка для производства военной техники. Таких площадок на базе может быть несколько, и они являются единственными поставщиками новых юнитов. Вашей целью является уничтожение базы противника — противник, в свою очередь, будет пробивать свой demolition vehicle к вашей базе.



В процессе изучения окрестностей через смотровую щель супертанка вашему пытливому взору предстанут нейтральные городские здания. Это — обычные мирные постройки ближневосточного стиля середины 21 столетия. Кроме них, полезно будет подметить "ничейные" заправочные и ремонтные площадки, разбросанные по всему уровню-городу. Они будут исправно обслуживать как вашу, так и неприятельскую технику, а значит, надо попытаться взять их под контроль, то есть стараться не допускать к ним юниты противника. В дополнение к тому, важно заприметить и "приватизировать" особые сооружения, снабжающие юниты различными powerup'ами. Для каждого типа юнита существует свое подобное сооружение. Например, поместив зенитную установку на оружейную площадку, вы сможете повысить ее огневую мощь; загнав на площадку инженерную машину, вы увеличите ее строительные возможности.

Заключительные штрихи

Отдельно стоит упомянуть о графике. Игра обещает идти на разрешении 640x480 с 16-битной цветовой палитрой. Весьма недурственные городские пейзажи порадуют глаз любого эстета. Все объекты в игре — векторные с наложенными текстурами. Полигональные танки разъезжают по полигональным улицам и площадям, постреливая в полигональных врагов.

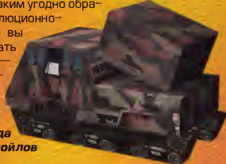
Для тех, кто одержим манией творчества, предусмотрен вариант, уходящий корнями в славные времена Abuse. Во-первых, будет присутствовать редактор уровней. Во-вторых, для знакомых с 3D Studio и Photoshop есть такая весьма неординарная возможность, как создание и помещение в игру собственноручно смоделировввнных юнитов.

Подводя итог, имеем real-time стратегию с элементами танкового симулятора или танковый симулятор с привкусом стратегии. Кому как больше нравится. Можно сравнить Golgotha с Uprising — real-time стратегией от первого лица, где игрок осуществляет руководство сражением исключительно из кабины мощнейшего танка, на котором может также и самолично "влиять на ход событий" (см. статью в этом номере "Навигатора"). Стратегия с возможностью перемещения в кабину любого из задействованных на карте юнитов — это Conquest Earth от Eidos Interactive, а традиция подобного пошла от Muzzle Velocity — wargame, все с той же возможностью управления любым отдельно взятым юнитом с перспективой от первого лица.

Сами Crack dot Com проводят аналогию с весьма давнишней Macintosh'евской стратегией Rescue Raiders (ей посвящена целая страница на сайте).

Демо-версия Golgotha обвщана к весне этого года, но вот уже апрель и вот он май, а демки как ни бывало. Возможно, появится летом.

Как бы то ни было, мы постарались проанализировать и изложить в доступной форме всю ту огромную и хаотично расположенную информацию, которая содержалась на сайте и которая была получена от Дэйва Тэйлора. Теперь слово за вами. Все вышесказанное еще может меняться каким угодно образом — зависит от революционности тех идей, которые вы сможете придумать и предложить. Так что — пишите письма, господа, пишите письма!..



Александр Ланда
Иван Самойлов



Lords of Magic

Жанр: 3D real-time стратегия
Конец 1997 года

Удачные проекты получают продолжение. Это вполне естественно. Однако разработчики обычно придерживаются принципа "от добра добра не ищут", а потому фактически гнут старую линию, внося непринципиальные усовершенствования и исправляя старые ошибки и недоработки.

Сериал Lords of the Realm I/II, похоже, будет исключением. Это отражено даже в "подкорректи-



рованном" названии: Lords of Magic (издатель — Sierra, разработчик — Impressions). Вместо погружения в пучину феодальных разборок, происходивших на протяжении первых двух частей, вам отныне предстоит утверждаться в сказочно-фэнтэзийном мире, населенном самыми разнообразными существами — в Lords of Magic присутствует 7 рас.

Каждая раса обладает своими уникальными способностями, что главным образом выражается в соотношении грубая сила/магия противоборствующих сторон. Отстраивая и развивая города, вы сможете набрать сильное войско. И тогда — в бой! А бой обещает явить собою нечто особенное.

В Lords of the Realm II сражения были не более чем слабым подобием Warcraft'овских. Теперь же Sierra предприняла решительный шаг вперед, встав на путь, ведущий к утверждению новых графических стандартов в создании real-time стратегий. Собственно говоря, даже полностью трехмерная графика Myth, одной из наиболее оригинальных на сегодняшний день real-time стратегических игрушек из числа находящихся в разработке, уже не выглядит столь потрясающей и уникальной после того, как вы хоть раз увидили батальные сцены из Lords of Magic...

Унылый "вид сверху", применявшийся в Lords of the Realm II, сменится красочной трехмерной



Трехмерная скролируемая карта



Сражение в реальном времени на трехмерной скролируемой местности


■ Лланувидор, город Эльфов

Впрочем, все это патетика, навеянная отрывочными клочками информации, почерпнутой из пресс-релизов и опубликованных интервью с задействованными в проекте людьми. Пока еще трудно говорить о конкретной реализации сражений. Не исключено, что это будет симбиоз real-time+пошаговая стратегия (по типу все того же M.A.X. и, как теперь уже доподлинно известно, готовящегося Warlords III).

Вообще же, неясностей пока остается немало. Непонятно, например, каким образом будет развиваться обычная для стратегии

панорамой, причем карту боя можно будет масштабировать по системе, аналогичной M.A.X., — от общего обзора всего поля сражения до детальной фокусировки на выбранном участке. Юниты будут обладать весьма значительными различиями: великолепной боевой магии предстоит соседствовать с чисто силовыми методами борьбы, и конница будет выступать против охраняемых энергетической аурой магов, а навстречу лукам и копьям полетят огненные шары и губительные заклинания...


■ Фея


■ Темный Паладин

"градостроительно-хозяйственная" система, на каких принципах будет строиться экономика. Несомненно на сегодня одно: в жанре real-time стратегии потихоньку появляются свежие идеи. Все больше рождается проектов, далеких от копирования Warcraft I/II и C&C. И это здорово.

Игорь Савенков


■ Голгофа, город Темных Эльфов



PREVIEW



Жанр: Приключенческая космическая стратегия + 3D action
Сентябрь 1997 года

В пятницу 11 апреля компания "Никита" представила на суд журналистов свой новый проект Parkan: Imperial Chronicles. Насколько мы можем судить, на сегодняшний день это самый крупный игровой проект, зародившийся на российской почве. Сами разработчики определяют жанр Parkan как ролевую стратегию и не без оснований полагают, что игра не имеет аналогов не только в России, но и в мире.

Виртуальная реальность?..

Возможно, некоторые из читателей помнят игру Elite, реализованную для ZX Spectrum, а впоследствии перенесенную на PC (последняя и не самая лучшая версия Elite для PC называется First Encounters). В этой игре вам предлагалась роль пилота–одиночки, которому предстояло достичь класса Elite и найти загадочную планету Раксла (Raxla). Можно было выбирать любой путь развития: стать звездным торговцем — или пиратом — или охотником на пиратов, бороться против захватчиков из другой галактики — или совмещать все перечисленные занятия. Даже будучи весьма непривлекательной по части оформления, игра затягивала. Могу сказать, что многие мои знакомые, да и я сам многие дни проводили за штурвалом звездолета "Кобра Мк3", пытаясь отыскать загадочную Ракслу. В дальнейшем идея Elite получила развитие в Privateer I/II, особым образом реализовалась в Archimedean Dynasty...

И вот теперь «Никита» предлагает нечто такое, что выводит сюжет Elite на качественно новый уровень. Смею заметить, что, несмотря на присутствующие в игре недоделки, Parkan наиболее близко из всех ныне существующих игр подошел к понятию «виртуальная реальность». Графическое ядро, разработанное под руководством Александра Округа, и математическая модель игровой среды Олега Костина позволяют создать мир, который кажется не менее реален, чем существующий. Работа над игрой еще далека от завершения, но сейчас можно сказать, что графический движок, разработанный "Никитой", мало в чем уступает Quake, а симулятор полетов выполнен в лучших традициях Privateer II и Wing Commander IV.

Одиночка во враждебном мире

Как нетрудно догадаться, вы переноситесь в далекое будущее. Будучи пилотом многоцелевого звездолета "Паркан" (на одном из древнеиндийских языков это слово означает "бумеранг"), вы по поручению Совета клана отправляетесь в малоисследованный сектор галактики на поиски пропавшего корабля "Voyager".

Прибыв на место, вы понимаете, что жизнь вряд ли является столь же систематизированной и понятной, каковой она казалась до настоящего момента. Разумеется, вы прекрасно знали, что галактика поделена на сектора, в которых властвуют различные кланы, и есть зоны, где процветают пиратство и гремят междоусобные войны. Но то, что увидели глаза, явилось режуще–острым откровением по отношению к тому, что до того слышали уши. В отличие от вашего родного, более–менее цивилизованного и мирного сектора галактики, здесь царит полный произвол и каждый вынужден с боем завоевывать себе место под солнцем (точнее, под солнцами — сами понимаете, космос!). Больше того, вы совершенно не представляете, где искать потерявшийся корабль, а тем временем запасы топлива склонны постепенно истощаться, оборудование — приходить в негодность и требовать ремонта; вам нужны сведения — но где взять источники информации во враждебном и незнакомом космосе? Заново учась выживанию и выясняя законы нового для себя мира, вы стремитесь любой ценой выполнить волю клана. И — откроем небольшую тайну — обнаружив в конце своего нелегкого пути "Voyager", вы поймете, что это не завершение пути, а всего лишь самое что ни на есть его начало...

На пересечении жанров

Parkan состоит из двух блоков: симулятора космического корабля и 3D action. Игровой мир огромен, он содержит до 400 звезд (больше — разве что в готовящейся Pax Imperia II), в каждой звездной системе — ряд планет, практически на каждой планете — база, по которой можно вволю побродить. Плюс есть возможность пристыковаться к любому из многочисленных космических кораблей, встречающихся на вашем пути, и исследовать его систему лабиринтов (подобное немного напоминает MadSpace другого российского издателя — Maddox). Информация о скоплениях звездных систем базируется на реальных астрофизических данных.

Вы практически не ограничены в возможностях исследования как звездных систем, так и наземных сооружений и переплетений отсеков и переходов космических кораблей. Перед вами не стоит необходимость обойти все, что только







PARKAN: IMPERIAL CHRONICLES



можно, и облететь все звездные системы (тем более что это отняло бы у вас пару лет жизни). Перед вами поставлена общая цель и есть фиксированные вехи, которые вы должны пройти ради ее достижения. Приключенческий сюжет является той осью, на которую нанизываются события в Parkan, однако в рамках общей игровой концепции вы вольны поступать как заблагорассудится. Теоретически игру можно пройти, вообще не произведя ни единого выстрела (сказывается направленность «Никиты» на мирные детские игры). А можно, исполнившись крожадности и мании уничтожения, действовать по принципу "круши все, что движется" (к слову говоря, последнее привело Геймера в неописуемый восторг).

Под углом зрения 3D action Parkan несколько напоминает Strife на графике и игровых возможностях Quake. Вам предстоит общаться со многими персонажами, подчас вступая в поединки, а главное — каждый раз узнавая нечто новое, и нередко самым сложным окажется выбрать из массы собранной информации то немногое, что вам действительно требуется. Поддерживаются три разрешения: 320x240, 640x480 и 800x600 с глубиной цвета в 256 или 65535 оттенков. Примененная сложная система отсечения невидимых поверхностей позволяет «Никите» проектировать на порядок более сложные трехмерные сцены, чем это сделано в Quake или Duke Nukem 3D. Пожалуй, по качеству графики с Parkan может соперничать лишь готовящийся к выходу Unreal (хотя, безусловно, с окончательными выводами необходимо подождать до официального релиза Parkan).

В разработке интерфейса звездолета "Паркан" и "боевого костюма" пилота использовались идеи и решения, разрабатываемые для прототипов истребителей будущего в NASA (Национальное Управление по Авиации и Космонавтике США). AI также построен с учетом последних тенденций в области ведения воздушного боя и содержит множество тактических элементов, таких как "клещи", "коробочка", перехват цели, различные тактические перестроения, работа в группе. Все это применяется как противником, так и вами, причем в ситуации, когда идет работа в группе, вы, помимо "Паркана", располагаете несколькими беспилотными летательными аппаратами, «дронами». Из вооружения в игре присутствуют 4 вида лазерных пушек, 2 вида ракет, мины и вышеупомянутые корабли-роботы. Кроме того, в режиме "боевого костюма" вам доступен ручной лазер и 3 вида портативных ракет.



Рамки свободной воли

Предполагается, что Parkan будет обладать бесконечной играбельностью. Каждый раз, когда вы выбираете Make New Game, мир генерируется заново, подчиняясь лишь реальным физическим и статистическим законам. Причем заново генерируются все объекты, начиная от звезд с планетами и заканчивая планировкой трехмерных лабиринтов космических кораблей и баз. Вообще, вся модель мира носит вероятностный характер, любое действие может быть совершено, а может и не быть. Пираты могут расстрелять вас, а могут и великодушно отпустить, для порядка малость потрепав ваш звездолет. То же самое касается и вас. В рамках вашей свободной воли определить для себя, с кем дружить, с кем воевать, с кем ограничиться деловыми торговыми отношениями.

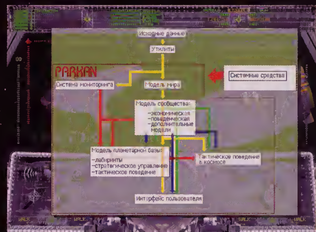
Впечатляет работа аниматоров и композиторов. В игре много великолепно выполненных заставок и промежуточных роликов, а дополненные интересной, "космической" музыкой они не вызывают желания скорее нажать на ESC. Правда, за все эти удовольствия нужно платить. Минимальные требования, предъявляемые разработчиками Parkan'a к компьютеру, таковы: Pentium 133 и 16 Mb RAM, рекомендуемая конфигурация Pentium 166 и 32 Mb RAM. Что ж, по-видимому, пришло время переходить на более мощную технику.

Подводя итог,

отмечу, что игра, созданная "Никитой", достойна если не восторга, то, по крайней мере, заслуженной похвалы. Похоже, что наши разработчики наконец-то вышли на солидный уровень качества и могут всерьез конкурировать с ведущими игровыми компвниями мира.

Остается добавить, что официальной датой выхода Parkan объявлено 1 сентября 1997 года, а в ближайшее время начнутся работы над online-версией для многопользовательской игры через Интернет.

Александр Колосков
Денис Давыдов



PREVIEW

Carmageddon

Жанр: Аркадный автосимулятор
Май 1997 года

В первом номере "Навигатора" мы обещали подробнее рассказать о новом автосимуляторе, который готовится к выходу под издательской маркой SCI Games. Разработанный командой Stainless Software, Carmageddon является достойным продолжателем славных традиций Death Track, преподанных на сей раз в несколько ином ключе, возможно, более близком к некоторым уровням Road Warrior (например, к первому).

Адские состязания

Неизвестно, почему именно меня судьба забросила на эти гонки смертников, но факт остается фактом — под дикий и злорадный хохот Геймера я подошла к компьютеру. "Не женское это дело", — пробурчал кто-то из присутствующих. "Как это не женское!" — возмутилась я. — "Между прочим, среди участников ралли есть не только мужчины, но и представительницы прекрасного пола — взгляните на экран выбора пилотов!". И кто меня тогда за язык тянул? Согласилась бы, что не женское, делов-то...

Первое впечатление от игры подтвердило мои худшие опасения. Курсор в виде отрубленной кисти руки истекал кровью при каждом движении. Машина больше напоминала пилу на колесах. Компьютер познакомил меня с основным соперником (увидишь такого ночью — утром не проснешься). Утешало то, что в демо-версии мне предстояло преодолеть только один этап ралли. В полной версии их будет около тридцати.

Сезон охоты открывается в мае

Как оказалось, в моем распоряжении было совсем немного времени, чтобы добраться до финиша. Прямо на старте меня попыталась таранить чья-то машина, но вместо этого врезалась в стену.

Не успела я отъехать и перевести дух, как вдруг услышала пронзительный вопль. Прямо перед моим автомобилем выскочил какой-то сумасшедший пешеход. Я не успела затормозить и переехала его. Раздался неприятный хлюпающий звук, по сторонам разлетелись кровавые ошметки. Каково же было мое удивление, когда на экране возникла надпись, что за это мне начисляется призовая сумма в 2500 кредитов! В моей душе яростно боролись сострадание и жажда наживы. Победила последняя. С громким криком я устремилась на тротуар и начала давить пешеходов.

Когда последние прохожие полегли под колесами, я посмотрела на игровые часы. Времени оставалось очень мало. Обгоняя противников, я устремилась к победе и на последней секунде преодолела финишную черту.

"Ну что, может, еще разок прокатишься?" — лукаво спросил меня Геймер. "Не женское это дело," — тихо ответила я и отправилась выполнять куда как более ответственную работу — писать статью.

Взгляд из кабины

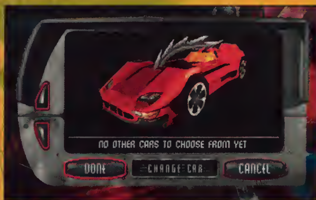
Разработчики основательно накачали демо-версию рекламой. С первого взгляда в глаза бросается допотопная VGA графика (к счастью, потом выясня-



"Максимальный Урон" и "Убивающая Анна" — весьма характерные имена для пилотов, неправда ли?



Бой на трассе сводится к толканию и боданию автомобилями, выживает самый "рогатый"



■ "Пила на колесах" — не роскошь, а средство для передвижения



■ Есть три способа победить, один из них — избавиться от конкурентов

ешь, что в полной версии будет поддерживаться SVGA). Казалось бы, ничего оригинального нет: или по-быстрому всех обгоняешь и мчишься к финишу, или начинаешь крушить все на своем пути. Однако, начиная крушить, обнаруживаешь, что трасса потрясающе проработана и состоит из целой череды боковых ответвлений, горок, крыш (на которые можно заехать и затем аккуратненько свалиться) и множества достойных внимания объектов, значительно насыщающих игровой процесс. А чего стоят пасущиеся коровы, весьма славно расползающиеся на части при попадании на бампер машины!

Carmageddon — это игра, кичащаяся отсутствием сюжета, игра, обладающая потрясающими динамичностью и увлекательностью. И трудно не согласиться с тем, что по играбельности Carmageddon оставляет далеко позади многие другие порождения жанра автомобильных сражений (если это можно назвать отдельным жанром, конечно). Даже Interstate'76, несмотря на разведенную вокруг него шумиху, смотрится не столь ярко, как Carmageddon.

Благосостояние на крови пешеходов

Главное правило Carmageddon — "бей-круши-дави". Жертвами становятся не только участники соревнования, но и случайные прохожие. За каждую подстроенную аварию и каждое убиение пешехода начисляются призовые. Причем количество начисляемых очков зависит от качества произведенной аварии. Например, наибольшие баллы за прикончененного пешехода мне удалось получить после того, как я зашибла одного задним бампером машины.



■ За убийство пешехода вас не наказывают — наоборот, премируют в кредитах

Трассы в Carmageddon разделены на несколько отрезков (check point). На прохождение каждого дается определенное количество времени. Не успел пройти — начинай сначала. Автомобиль может передвигаться не только по дороге, но и "скашивать" дистанцию напрямик, однако это считается нарушением и чревато неприятными последствиями (например, штрафными баллами). Чтобы победить, требуется либо прийти к финишу первым, либо уничтожить все другие машины, либо передавить всех пешеходов. Неправда ли, неописуемый простор для деятельности!

Огнестрельного оружия и всякого рода мин в Carmageddon нет. Но зато каждая машина оборудована специальными приспособлениями для большей разрушительной силы (рогатины, пилы, штыки). Предусмотрена возможность модернизации автомобиля силами магазина запчастей: на выбор предлагаются такие зоны приложения накопленных кредитов, как улучшение брони, двигателя и оружия. Помимо того, по трассе разбрасываются канистры, содержащие все то, что способно распахнуть вам врата в беспроигрышное будущее: нахождение канистры может давать как мгновенный ремонт, так и кредиты.

В игре пять позиций обзора: слева, справа, спереди, сзади и из кабины (последний в демо-версии не реализован и это сильно уменьшает эффект присутствия на трассе). В полной версии предусматривается replay, причем можно будет просмотреть заезд с трех позиций камеры. Появятся также возможность взглянуть карту местности и уровень повреждений автомобиля, не выходя из режима ралли.

Разработчики обещают тридцать вариантов автомобилей, тридцать трасс, двадцать шесть противников, пять игровых моделей для сетевой игры.

Carmageddon рассчитывается под DOS и Windows 95, поддержка сети — до шести игроков. Минимальные технические требования: Pentium 60, 8 Mb RAM.

Жанна Гришина

PREVIEW



Assault!, разрабатываемый Trilobyte и издаваемый на Virgin Interactive, продолжает плеяду Интернет-ориентированных игр. Это аркадная стратегия с элементами RPG, где вы представлены в игровом пространстве в виде заранее выбранного юнита. Выбрать можно будет из танка, разведчика, вертолета и пехотинца.

Человечество колонизировало соседнюю планету, и все шло вполне пристойно, пока колония не оказалась под угрозой вторжения воинственных пришельцев. Воины древней Империи сочтут за честь умереть в бою, прихватив с собой жизни десятка земляшек. Но и земные морпехи не зря жуют свой паек; стороны стоят друг друга – в итоге, война затягивается и поглощает всю планету. Определившись, какую сторону собираетесь поддержать, вы выбираете танк, разведчика, вертолет или командос и отправляетесь на битву.

Установив сеанс PPP или SLIP, необходимо собрать свою команду или присоединиться к уже сформированной. Вам решать, будут там одни тяжелые штурмовики, или это будет легкий диверсионный отряд. Trilobyte обещает создание нескольких игровых серверов по образу Battle.net.

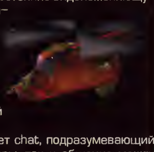
ASSAULT!

Так как Assault! изначально создавалась как симуляция жизненной среды в режиме on-line, то выходить из игры практически нельзя — при этом в виртуальном мире вы умираете.

Вид игрового поля и юнитов — изометрия с переключением на "вид сверху".

Возможны как командные сражения, так и одиночная игра. Технология клиент-сервер предоставит вам и еще тридцати игрокам постоянно видоизменяющуюся 3D модель марсианской поверхности.





В Assault! следует обращать внимание на различные powerup'ы — на них базируется немаловажная часть игровой тактики.

Естественно, будет chat, подразумевающий как private переговоры, так и общение между всеми игроками.

В целом, Assault! сильно напоминает Soul Savior — выпущенный на Westwood ойнлайновый вариант C&C, где в распоряжение игрока дается один-единственный юнит. Assault! появится в конце 1997 года. Среда обитания: Windows 95 и Windows NT.



HIGH EXPECTATIONS

Отец убит, любимая девушка похищена, жизнь разрушена — пришло время вставать на тропу войны. Ну что делать в такой ситуации? Сесть и заплакать — не лучший выход. Обратиться в полицию — пожалуй, оптимальный вариант, но не для героя компьютерной игры. Убить как можно больше злодеев, надругавшихся над уголовным кодексом, и спасти из бандитских лап всех, кто случайно остался жив, — вот ваша цель в новом action от канадской компании Microforum — High Expectations.

К счастью, вы действуете не в одиночку. По счастливому стечению обстоятельств, у вас есть четыре брата, также жаждущих крови. Их профессии очень подходят для подобных целей: первый — мастер боевых искусств, второй — безжалостный киллер, третий — безрассудный искатель приключений. У каждого из братьев — свои уникальные способности (должно быть, типа как в Lost Vikings). Переключаясь между братьями по мере необходимости, вы восстанавливаете справедливость, стремясь к тому, чтобы добро в очередной раз восторжествовало.

● В High Expectations будет использована революционная, по утверждениям разработчиков, технология, позволяющая с очень высокой степенью реалистичности интегрировать фигуры "живых" актеров в кинематографически отснятую обстановку. Собственно, введение оцифрованных персонажей и является основным достижением High Expectations, все прочее в этой игре достаточно качественно, но стандартно.

● Степень детализации изображения планируется настолько высокой, что персонажи будут отбрасывать тени и отражаться в гладких поверхностях.



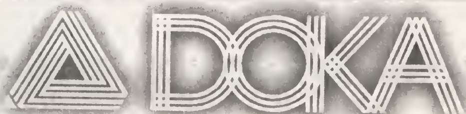
● От экрана к экрану положение камеры будет меняться (вариант Bioforge?).



● 32000 цветов и качественные спецэффекты; "интернациональные" саунд-треки, включающие в себя мелодии со всего мира.



High Expectations ожидается начиная с середины 1997 года. Среда обитания не идентифицирована.



АО "ДОКА"
103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360
E-mail: doka@doka.ru
Телефон (095) 536-46-52
Факс: (095) 536-58-87
Служба технической поддержки
Телефон (095) 535-09-64

PREVIEW

IRON THRONE

Жанр: RPG
Четвертый квартал 1997 года

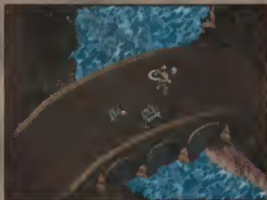
Iron Throne — это пока лишь рабочее название проекта, готовая игра, скорее всего, будет называться по-иному.

О том, как все начиналось

Около года назад Bioware начала создавать RPG по собственной системе, параллельно отыскивая для Iron Throne издателя. Среди компаний, проявивших интерес к новой игре, оказалась Interplay, предложившая разработчикам лицензию TSR.

Разумеется, Bioware тут же согласилась: во-первых, выигрыш от перехода на систему Dungeons and Dragons был очевиден, а во-вторых, об этом уже давно мечтал ведущий продюсер фирмы Ben Smedstad.

Таким образом, действие игры перенеслось в мир Забытых стран (The Forgotten Realms) — на Мыс Меча (Sword Coast), расположенный к югу от знаменитого своими подземельями и бехолдерами города Waterdeep.





Действие и противодействие

Получив TSR'овскую лицензию, Bioware решила в полной мере использовать представившиеся возможности. Игроки будут создавать (как говорят поклонники AD&D — "накидывать") собственных персонажей, выбирая для них расы и классы из тех, что обычно встречаются в AD&D Player's Handbook. Вы можете быть рэнджером, паладином, вором, воином, магом или клириком (будет ли введена мультиклассовость, пока не известно). При этом автоматически учитываются профессиональные навыки, умение владеть оружием того или иного типа, расовые ограничения и прочие AD&D'шные сложности.

Монстры, оружие и система магии также целиком и полностью взяты из классической AD&D.

Главные трудности возникли при переводе такой сложной системы, да еще основанной на очередности ходов, на язык компьютерной игры в реальном времени. Разработчикам пришлось учитывать, сколько долей секунды занимает взмах меча, сколько длится произнесение заклинания, а также вносить поправки в природную подвижность персонажей различных рас.

В основе свмообучающегося AI новой RPG лежит система изменяющихся сценариев, а механика игры, по словам ее продюсера, будет приближена к принципу action-reaction. Другими словами, "для каждого действия существует противодействие" и игровая среда будет адекватно реагировать на поступки персонвжа.

Вместе и порознь

Есть и коллективный режим — по сети в игре сможет участвовать до восьми человек одновременно. Интересно, что при этом они смогут не только объединяться в партию "приключенцев", но и разбредаться хоть на все четыре стороны и независимо друг от друга решать разные квесты-задачи. Разумеется, разрвботчики не упускают случая пообещать, что сюжет будет "настолько нелинейным, насколько это возможно".

Что касается исключительно онлайновых возможностей, то этот вопрос пока еще не решен. Онлайновая игра будет координироваться при помощи центрального сервера.

Самая большая RPG в мире?

Графически игра немного напоминает Diablo или Ultima Online: на фоне предварительно прорисованного фона движутся спрайты объектов и персонажей. Что ж, по крайней мере внешний вид игры будет действительно впечатляющим. А десять тысяч различных мест действия — это вообще небывалый масштаб: при таком объеме Iron Throne (как бы игра ни называлась) определенно может претендовать на роль самой большой RPG в мире.

Василий Андреев





Duke It Out In DC

PREVIEW

Добро пожаловать в Вашингтон, господа дьюковцы! Пришельцы не остались равнодушны к столице под звездно-полосатым флагом — теперь, используя Белый Дом как плацдарм, они готовятся распространить агрессию на всю земную цивилизацию. Шансов у земной цивилизации, ясное дело, не остается ни одного, за исключением Duke Nukem'a, как всегда готового прийти на помощь взрастившей его человеческой расе!

А если посерьезнее, то Duke It Out In DC выпускается совместными усилиями WizardWorks и Sunstorm Interactive и представляет собой набор дополнительных уровней, смоделированных на профессиональном уровне качества. Увы, в Duke It Out In DC не будет ни новых видов оружия, ни ранее невиданных представителей инопланетянской мерзостной нации. Весь интерес продолжения ограничивается двумя факторами: тем, что это вще один Duke Nukem 3D, и местом прохождения боевых действий. Еще предполагается, что будет тщательнейшим образом отрисованная графика (текстуры), но это уже не столь принципиально — до Quake все равно далековато - да и не за четкость графики любят в народе эту игру.









Игроку предстоит бороться с пришельцами в стенах Белого Дома, внутреннее расположение комнат и убранство которого практически полностью соответствуют реальности. Постепенно вы проникаете в подземный бункер — убежище президента на случай ядерной войны. Следующие уровни проходят в метро, в районе памятника Линкольну и даже в здании ФБР. Безусловно, это все в большей степени интересно американцу, чем нам с вами (лучше бы пришельцы наводнили наш Белый Дом — только не примите это за призыв к свержению правительства!). Но тем не менее.

Всего Duke It Out In DC будет состоять из девяти уровней плюс одного секретного. Игра должна появиться в продаже в конце апреля — начале мая.

Blood Omen
Legacy of Kain

Legacy of Kain (издатель — Activision, разработчик — Crystal Dinamics) можно окрестить как "приставочный Dibblo". Первое рождение игры произошло на Sony PlayStation, где ее успех был достаточно значительным для того, чтобы по прошествии определенного периода времени решиться на издание для PC. Примечателен тот факт, что Legacy of Kain при этом станет одной из первых ролевых игр, пришедших с консоли на компьютер.

Жанр игры можно охарактеризовать как action + RPG. Некто благородного происхождения по имени Каин был жестоко убит в столкновении с разбойничьей шайкой. Но в отличие от подавляющего большинства несчастливцев, после смерти отправившихся к праотцам и там оставшимся, Каин был воскрешен колдовством могущественного чернокнижника. Вот только в образе вампира. И теперь, утоляя свой голод человеческой кровью и осваивая новоприобретенные магические способности, Каин отправляется в собственный крестовый поход против тех, кто виновен в его гибели.



● Набирая опыт (experience), вы получаете доступ ко все большему числу заклинаний и объектов силы. Причем характер действия объектов силы заслуживает рекомендации "Уберите детей от кровавого экрана вашего компьютера!!!". Например, объект под названием Flay сдирает кожу с костей противника, а Implode разрывает его на части. Что касается заклинаний, то есть такие, которые позволяют Каину устанавливать контроль над разумом противника, пить кровь на расстоянии, натравливать врагов друг на друга и так далее в том же духе.

● Жизнь вампира неразрывно связана с необходимостью периодического превращения в различных представителей мира фауны. Становясь ловким и проворным волком, Каин получает его клыки и мгновенность реакции. Претерпевая метаморфозу в классическую летучую мышь, он обретает преимущества в скорости передвижения нв большие дистанции. А обращаясь в зеленоватый туман, он становится неубиваем и в дополнение к тому способен проникать сквозь твердые поверхности.

● Как и во всяком RPG, вы можете заговаривать с персонажами, неспешно путешествовать по весьма неплохо прорисованному миру, постепенно экипироваться и разбираться с пригодностью пробитых кольчуг и проржавевших мечей. В принципе, игра становится стопроцентным real-time только тогда, когда дело доходит до сражения.

● Жизнь восстанавливается путем распития крови человеческих и иных существ.

Появление Blood Omen: Legacy of Kain назначено на конец лета 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

STAR TREK

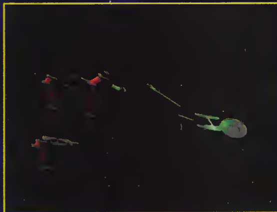
STARFLEET ACADEMY

Жанр: Космический симулятор
Весна 1997 года

Дым без огня

В этом году грянул, полыхнул, рвзразился 30-летний юбилей игровой вселенной Star Trek. Как? Вы ничего не заметили? И правильно, потому что событие это произошло очень далеко от нас, в Америке. Что касается России, то у нас Star Trek практически неизвестен, хотя в США пользуется не меньшей популярностью, чем вселенные «Звездных войн» или, например, Battletech.

За тридцать лет существования Star Trek по его мотивам было снято несколько кинофильмов и, разумеется созданы компьютерные игрушки (только к лету



1996 года их уже насчитывалось аж 9 штук!). То ли этим игрушкам не повезло, то ли качеством они особым не отличались, однако факт есть факт — российские игроманы о Star Trek'е и не слыхивали.

Ситуация грозит коренным образом измениться в ближайшее время. Знаменитая Interplay приобрела у киноконцерна Paramount Pictures права на создание полноценного космического симулятора на базе вселенной Star Trek. Называться новая игрушка будет Starfleet Academy.

Академия Звездного Флота

Вообще говоря, это чистой воды пресловутая "эксплуатация кассовой темы". Игрушка рассчитана в основном на фэнов Star Trek'a, которых в Америке пруд пруди. Видимо, там каждый ребенок знвет, какие подвиги совершил капитан Кирк и какие злодеяния числятся за клингонами. Поэтому очень мало существует информации о самой игре и много восторгов на тему о том, что «вашим советником будет сам Командор Имярек!»



Как бы то ни было, Interplay работает очень добротно и у нас есть все шансы получить играбельный симулятор космических сражений, тем более что представленные в Интернет скриншоты и целая серия демо-версий впечатляют качественной графикой (от 640x480 до 1024x768 при 16 миллионах цветов).

Смысл Starfleet Academy сводится к тому, что вы поступаете в самую престижную академию всех времен — Академию Звездного Флота. Наравне с другими учащимися вы должны выполнить 27 миссий, которые подменяют обычные школьно-институтские экзамены и зачеты. Ваша задача — закончить первым, раньше всех остальных. Процесс "учебы" осложняется различными внутренними интригами и необходимостью не уронить честь школы и наставников (героев кинозпопеи), которые направляют вас и помогают дельным советом.

В целом, вам предстоит сражаться с тридцатью типами вражеских кораблей, командовать различными модификвциями боевых крейсеров, а также в процессе обучения взаимодействовать с другими курсантами Академии.

Роман Кутузов



PREVIEW

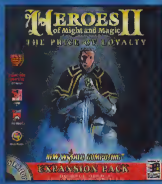


Жанр: Походовая фэнтэзи-стратегия
Апрель–май 1997 года

Heroes of Might and Magic II признается лучшей походовой стратегией ушедшего года. Хотя в игре и не было радикальных отличий от первой части, тем не менее она стала истинным подарком для всех, кто любит стратегии в духе фэнтэзи. Огромные игровые возможности, великолепные графика и музыка... Единственным недостатком Heroes of Might and Magic II была неоригинальность — в принципе, это развитый вариант King's Bounty. Однако King's Bounty ко времени появления Heroes уже отошел в прошлое, а наиболее близкие по жанру игры — Warlords II и Master of Magic — отличались от Heroes of Might and Magic II в не меньшей степени, чем, предположим, Jagged Alliance отличается от UFO.



По меркам нашего журнала, Heroes of Might and Magic II заслуживает максимального рейтинга — 10/10. И тем более радостным и знаменательным кажется нам известие о том, что готовится дополнительное издание игры (expansion pack). Помните Beyond the Dark Portal для Warcraft II? В данном случае имеет место быть нечто подобное.



Да и, собственно, Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty выпускает та же команда, которая ответственна за Beyond the Dark Portal — Cyberlore Studios.

...и новая способность для Necromancer

В The Price of Loyalty будет четыре новых кампании (две глобальных кампании и две небольших по нескольку миссий). Проводите в жизнь захватническую политику империи в Descendants или испробуйте свои тактические навыки в противостоянии с заклинателями The Wizards' Isle. Для кампаний создано 24 новых карты плюс еще 20 карт будет содержаться в разделе одиночных сценариев, многие из которых специально предназначены для командной сетевой игры.











Но да не сложится у вас ошибочное впечатление, что The Price of Loyalty — это всего лишь набор дополнительных миссий без каких-либо иных нововведений. В игре появится более пятнадцати новых артефактов. Больше двенадцати новых сооружений, призванных увеличивать характеристики героев, служить источниками квестов и так далее.

Что касается героев: появится девять новых, и может быть это и не есть самое важное (всего-то девять новых портретов!), однако же — все равно приятно.

В дополнение ко всему прочему, для игры создаются целых двадцать пять анимационных роликов, транслируемых в промежутках между миссиями. Собственно, часть находящихся на странице картинок как раз к ним-то и относится.

И еще одно радостное известие, теперь уже для тех, кому нравится музыка в Heroes: игра укомплектовывается новым саунд-треком.

Да, чуть не забыл. У Necromancer появится новая способность (skill). Какая конкретно — пока что неизвестно. Но раз у Necromancer — значит можно рассчитывать на то, что это будет нечто весьма и весьма интересное!

В заключение

The Price of Loyalty издается по лицензии New World Computing. Заявленные системные требования базируются в районе 486DX2-66 (тем не менее, по опыту Heroes II я бы рекомендовал хотя бы DX4-100), требуемая оперативная память — восемь мегабайт. Среда обитания: DOS и Windows 95. И последнее важное замечание: для запуска The Price of Loyalty необходима полная версия Heroes of Might & Magic II.

Иван Самойлов







PREVIEW

SHIVERS II
Harvest of Souls

Жанр: Квест
Апрель 1997 года

Выдержка из путеводителя

Циклон, штат Аризона — Наиболее уединенный город на Западе.

Население — 201 человек

Погода — Всегда сухо и всегда жарко

Туристические достопримечательности:

● Древняя окаменевшая мумия. Выставлена на обозрение на заправочной станции. Осмотрите ее, пока заполняют ваш бак.

● Городское кладбище с гробницей безвременно ушедшего жителя. Найти его очень просто — здесь начинаются все улицы города.

● Древний керамический горшок, изображающий Бога Смерти. Обнаружен при прокладке шахты. Демонстрируется в кафе.

● Чучела диких животных "Экономное сафари". Доставлены из Африки.

В целях безопасности советуем вам избегать следующих мест!

! *Каньон Пасть Дьявола* — шериф Вашингтон уствновил здесь предупреждение об опасности. В этот каньон уходили многие люди, но ни один из них не вернулся. Согласно местным легендам, каньон ведет прямо в ад. Сохраняйте осторожность!

! *Индейское кладбище* — на его территории построена большая часть зданий города. На кладбище имеется вход-шахта, ведущая в систему подземных тоннелей. Заходить в нее не рекомендуется — чрезвычайно опасно!

Веселенькое место, ничего не скажешь... Надо же было вашим друзьям-музыкантам отправиться снимать свои видеоклипы именно сюда. Лето прошло, друзья не еернулись, и вам ничего не оставалось, как начать их поиски. Приехав в Циклон, вы обнаруживаете, что исчезли не только ваши приятели, но и все население города. Вы бродите по мертвым улицам Циклона, заходите в пустующие дома в надежде разгадать тайну исчезновения горожан. Кто знает, может быть, вам удастся отыскать следы друзей.

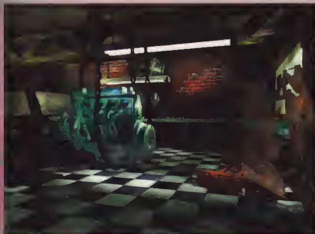
Такова завязка сюжета Shivers 2: Harvest of Souls. В первом номере журнала мы уже писали об этой игре, но в то время о ней было не так много иэеестно. И теперь мы рады сообщить дополнительные подробности.

Начиная с 1995 года, многие пытались (с переменным успехом) создать свой собственный вариант Myst. В некоторой степени это удалось фирме Sierra, выпустившей игрушку Shivers, где игроку предлагалось разгадать тайну эаброшенного музея и в то же время не попасться поселившимся в нем элым духам — Ixupi. И вот нвстал черед для второй серии.

В Shivers 2 мы встречаем знакомые элементы, но претерпевшие некоторые изменения. Прежним остался принцип передвижения — перелистывание статических трехмерных картинок-слайдов, однако на этот раз внутри одного экрана можно вращать камеру на 360 градусов как веерх-вниз, так и вправо-влево. Интересно, что при этом учитывается изменение положения источников звука и всегда можно определить, с какой стороны доносится тот или иной шум.

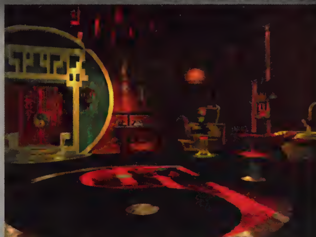
Сюжет Shivers 2 нелинеен — в любой момент у вас есть сразу несколько вариантов действий: список мест, которые необходимо посетить, и набор гипотез, ожидающих проверки. Вариантов концовки у Shivers 2 по современным меркам не так уж и много всего-то три. Однако если не заглядываться на Pandora Directive и иже с ним, то и три — весьма неплохо.

Сохранилась приятная возможность повторного просмотра ключевых фрагментов (flashback) — автоматическая записная книжка, избавляющая от постоянных возвращений к игровым этапам, где находится









ключ к решению головоломки, и от необходимости делать заметки "снаружи компьютера" (аналогичная система была применена в The 11th Hour в отношении видеороликов и она полностью себя оправдала). Кроме того, для удобства передвижения в Shivers II есть карта Циклона, позволяющая мгновенно перенестись в нужное вам место покинутого города (именно этой возможности мне не хватало в прогулках по музею из первой серии Shivers).

Разумеется, в создании атмосферы таинственности и напряжения огромную роль играет музыка — именно онв становится той связующей нитью, которая задает настроение на всех стадиях игры. Кроме того, по сюжету вы разыскиваете своих друзей-музыкантов, поэтому нет ничего удивительного в том, что вы найдете записи их песен. Даже если вы не особенно любите рок, слушайте внимательно — музыка и песни содержат подсказки и ключи к решению головоломок, а их в игре больше пятидесяти.

В Shivers 2 у вас будут новые смертельно опасные противники — авторы назвали их петроглифами. В отличие от двумерных и потому несколько "мультяшных" Ixupi из первой части, петроглифы трехмерны и до жути естественно вписываются в объемный мир Циклона.

В игре есть еще два персонажа. Во-первых, таинственный человек в маске, называющий себя Дарклаудом (Dsrkcloud), — он с равным успехом может оказаться и злым демоном, и напуганным горожанином, и индейским шаманом, который подбрасывает вам загадки и оставляет сообщения при помощи своих духов-помощников. Во-вторых, белесый призрак, который вроде бы старается вам помочь, но время от времени вовлекает в невероятно опасные приключения.

Sierra обещает, что в Shivers 2 можно будет играть через Интернет — обмениваться сообщениями и даже переделывать головоломки и подсовывать их другим игрокам. Вот интересно, в каком облике увидят вас остальные гости интернетовского Циклона: в виде петроглифа, призрака или человека в маске?..

Василий Андреев







PREVIEW

The Lockheed-Boeing F-22 Lightning II — истребитель, по некоторым оценкам — наиболее смертоносный из всех существующих на сегодняшний день. И потому закономерен тот интерес, который изъявляют к нему работающие в жанре авиасимуляторов разработчики. Очередной "жертвой" этого действительно потрясающего самолета стали Interactive Magic, в скором времени выпускающие iF-22 ASF. Как и следовало ожидать, основное внимание в игре будет уделено реалистичности: как графике, так и поведению боевой машины в воздухе.



Театрами военных действий станут Босния, Кувейт и... Украина. Тоже ведь свой сорт патриотизма — разработчики планируют воздушные баталии не над своей родиной, а где-нибудь подальше...



Для игрового поля оцифровано около 1.000.000 квадратных километров отснятого со спутника пространства, и полученная карта натянута на смоделированные на основании точных геодезических замеров карты. На бреющем по-

iF-22
AIR SUPERIORITY FIGHTER

лете можно будет увидеть ручьи, тропинки, плетни у домов — вплоть до собачьих будок!.. Складывается ощущение, что игра рассчитана на тех, кто не может приобрести туристических карт по "горячим точкам планеты": для ориентировки на местности достаточно забраться в кабину виртуального самолета, облететь нужный район... и можно ехать проводить отпуск в кувейтских домах отдыха. Если, конечно, там еще остались не разбомбленные — после всего того, что связано с разыгравшейся "в пустыне бурей".

Отдельные воинские единицы (каковых много, и разных) обладают собственным AI и не специализируются на организации сафари по отлову вашего самолетика. Танки сами определяют, кого и когда им атаковать. Эскадрильи противника, не обращая на вас особого внимания, летят бомбить тылы ваших войск... А вам предоставляется возможность несколькими точными ударами локально нарушить оборону противника и наблюдать, как в образовавшуюся брешь прорывается танковый клин.

Управление реализовано совсем "по-мышиному": каждый рычажок, кнопка, тумблер предназначены для выполнения неких функций, и выполняют они эти функции при нажатии на них мышкой.

Ожидаемый срок выхода — апрель 1997 года, возможно, май. Предполагаемые системные требования: Pentium, 16 Mb RAM. Среда обитания — Windows 95.

VIPER iF-16



Выход очередного симулятора полетов на F16 от Interactive Magic, похоже, запаздывает. По крайней мере, заявлен он был еще на конец 1996, а на дворе - сами знаете, весна уже...

Сейчас, когда такого типа игрушки выпекаются, как горячие пирожки, опоздание с релизом даже на месяц - смерти подобно, если только не создано нечто эпохальное.

● Разработчики очень гордятся реалистичностью iF16 Viper и утверждают, что ни один аспект реального полета не пропущен. В руководство даже включены перечни действий при возникновении проблем во время выполнения боевого задания. Все это хорошо, но как такая детализация скажется на играбельности симулятора? Не хотелось бы во время боя хвататься за инструкцию или учить все эти «перечни» наизусть.

● Игрушка позволяет участвовать в одиночных боях, военных кампаниях или сражаться в режиме multiplayer. Последняя возможность представлена довольно большим количеством вариантов, в том числе deathmatch (битва один на один) и Capture the flag - сражения группа на группу, когда главной задачей является захват флага противника.

● Viper iF16 поддерживает игру до 16 человек с использованием сетевого протокола IPX.

Viper iF16 выходит в самое ближайшее время.





PREVIEW

FALCON 4.0

По заявлениям разработчиков из Spectrum Holobyte, Falcon 4.0 (издатель — Microprose) установит новый, более высокий стандарт в категории боевых авиасимуляторов. События Falcon 4.0 происходят на Корейском полуострове, где игрок оказывается в роли пилота реактивного истребителя F-16. Похоже, что нам с вами вновь придется уничтожать армии, целиком состоящие из советской техники и ни в чем не повинных советских и узкоглазых корейских солдат.



● Управление самолетом максимально приближено к реальному; радиус действия радара в игре расширен до 80 миль и стал таким же, как и на всех действующих истребителях этой модели. Приближены к действительным и изображения авиасистем.

● Увеличен радиус просмотра местности, днем в хорошую погоду можно видеть на дальность в 50 километров. Конечно, технику на таком расстоянии не разглядеть (особенно если монитор — четырнадцатидюймовый!), но зато в Falcon 4.0, в отличие от многих подобных авиасимуляторов, перед носом самолета за минуту до столкновения не вырастают внезапно горы, которые должны были быть видны километров за тридцать.



Характер действия оружия полностью соответствует существующим аналогам. Военная техника из числа находящейся на вооружении США, России и Китая.

Абсолютно достоверные фактуры местности — для генерирования ландшафтов используются выполненные со спутников фотоснимки.

● К вопросу о графике: по заверениям разработчиков, достигнут эффект плавного перетекания поверхности земли по мере движения самолета. Это подтверждает также и ведущий дизайнер по графике Скотт Рэндальф (Scott Randolph), являющийся пилотом на действительной службе (впрочем, если бы он этого не подтвердил — вот это б было странно!).

● Ночные миссии будут такими же динамичными, как и дневные, благодаря многочисленным источникам света, предусмотренным в Falcon 4.0 — городам, звездам, Луне, полосам заката и т.д. Несложно будет найти ночью и вражескую технику: при каждом выстреле противника окружающая местность освещается на несколько километров, что очень заметно.

● Falcon 4.0 будет поддерживать 65.000 цветов с разрешениями 640x480 и 800x600.

● Игра содержит в себе Campaign Manager, позволяющий пилоту выбирать себе миссии по вкусу: уничтожение наземных целей, воздушный бой или атака на морские транспортники; полеты в дневное или ночное время. Альтернативы выбора зависят от того, какие битвы происходят в текущий момент времени. Причем в зависимости от успешности действий игрока общий ход кампании может изменяться.

● Хоть Falcon 4.0 и работает под Windows 95, он не использует Direct3D, потому что разработчики не были удовлетворены его качеством и производительностью и сделали собственный графический engine, который поддерживает многие видеокарты и Windows-акселераторы и позволяет добиваться великолепного качества изображения.

● Плохая новость: 486-й компьютер эту игрушку просто не потянет. В Spectrum Holobyte приложили все усилия для того, чтобы Falcon 4.0 работал как можно быстрее, но игра такого уровня все равно требует быстрого и мощного компьютера, желательно Pentium 90 с 3D акселератором или Pentium 166 с карточкой попроще.

Выход Falcon 4.0 запланирован на первый квартал 1997 года. Среда обитания: Windows 95.

Николай Колюшев



FALCON 4.0

PREVIEW

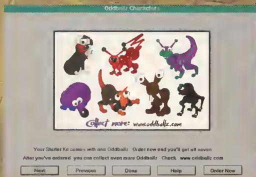
DOGZ, CATZ и ODDBALLZ

Жанр: Искусственная жизнь (Artificial Life)

Раз уж зашла речь о компьютерных питомцах, то стоит вспомнить и игрушки PF. Magic, Inc. — о них была ма-а-а-ленькая заметочка в первом номере нашего журнала.

PF. Magic начала с самых традиционных существ и, прежде всего, поселила на десктопы Windows собак и кошек. Благодаря хитрому алгоритму и удачной графике, компьютерные котята и щенята ведут себя на удивление естественно. Но самое главное, они могут расти и через некоторое время вырастают во взрослых кошек и собак. Вся прелесть в том, что хврактер этих зверей будет зависеть от того, как вы с ними обращались, чем кормили, чему учили, как дрессировали. Кроме того, у каждой из пяти пород кошек (или собак) свои привычки и свое особое поведение.

А в конце прошлого года PF. Magic произвела на свет уж совершенно невероятных существ, названных Oddballz. Стоит этим... гм... штукам вылупиться из яиц, как они начинают носиться по всему экрану, превращаться в... гм... другие штуки, шуметь и вести себя очень странным образом. Интереснее всего, пожалуй, выяснять, что означает тот или иной тип поведения, тот или иной звук. (Как же было просто понимать котов и собак!)



Ребята из PF. Magic быстро сообразили, что Oddballz'ов можно наплодить великое множество, и организовали нечто вроде виртуального Птичьего Рынка — специальный сервер www.oddballz.com, на котором можно найти свмые последние образцы яиц. Ну а особо продвинутые любители экзотики уже вовсю принялись обмениваться информацией о различных видах компьютерных зверей, да и самими зверями тоже.

Василий Андреев





GALAPAGOS

Жанр: Искусственная жизнь (Artificial Life)
Третий квартал 1997 года

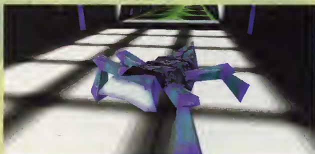
Похоже, что мы вот-вот и в самом деле войдем в мир фантастических романов, где дети вовсю играют с набирающимися ума-разума роботами.

В новой игрушке, разработанной Anark и публикуемой Electronic Arts, вам предлагается вступить в контакт с полунасекомым, полуроботом по имени Мендель (Mendel), провести его через серию ловушек-головоломок и, в конце концов, помочь ему и вовсе удрать из страны Galapagos.

Самое интересное, что Мендель обладает собственным разумом и вовсе не склонен верить первому встречному: прежде чем обучать упрямое механическое насекомое пробираться через опасности Galapagos, вам предстоит завоевать его доверие.

Менделю придется преодолеть довольно серьезные препятствия — потоки лавы, лазерные барьеры, водные и механические преграды. Разумеется, каждая из ловушек может быть пройдена — стоит только вам с Менделем объединить свои усилия.

Василий Андреев



Creatures

Жанр: Имитация искусственной жизни
Второй квартал 1997 года

Mindscape и Millenium, восприняв последние новомодные тенденции в области создания искусственного интеллекта на компьютере, готовят игру Creatures, которая на сегодняшний день выглядит как наиболее перспективная разработка в данной области (во всяком случае, для журнала о компьютерных играх — потому как большинство других подобных проектов находятся в некотором удалении от игр как таковых; более четкую информацию по данному направлению вы можете почерпнуть из раздела новостей первого номера "Навигатора").

В Creatures вы занимаетесь выращиванием и обучением смешных существ, зовущихся норнами (Norns). Игра начинается с того, что игроку дается садок, в котором находится шесть яиц — надо выбрать одно, какое больше нравится. Далее яйцо помещается в инкубатор; через несколько минут из него вылупляется первый норн, жизнь которого начинается с того, что игрок присваивает ему имя.

Общая цель — вырастить как можно больше поколений норнов (само собой, дабы норны начали плодиться, должны быть самец и самка, хотя бы одна пара).

Норнам требуется обучение. Чтобы норн выучил название предмета и его свойства, надо привлечь его внимание к данному предмету. Несколько неудобно будет набирать для этого название предмета несколько раз, прежде чем до несмышленыша дойдет смысл того, что ему хотят сказать. Но, собственно, весь кайф игры в том-то и заключается, чтобы, запасшись терпением и преисполнившись упорства, заниматься воспитанием неких существ, каждое из которых обладает собственной неповторимой индивидуальностью.

Помимо предметов, до ваших подопечных надо доводить смысл лифтов, вагонеток и прочего подобного, дабы они могли свободно передвигаться по окружающей среде. Собственно, учить норнов надо всему — вплоть до того, как и когда нужно спать и есть.

Мир Creatures не является полностью безобидным. Норнов надо приучать питаться определенными видами растений — и есть такие представители флоры, поедание которых чревато для норна весьма неприятными последствиями. Присутствуют также и зловредные существа, способные причинять нор[illegible]

[illegible] инстр[illegible]ме[illegible]я. Например, когда норну необходимо заснуть (чего он по причине слабой обученности не в состоянии сделать), ему можно впрыснуть снотворное.

Подводя итог, необходимо охарактеризовать Creatures как крайне специфичную игру, которая ни в коей мере не рассчитана на массового пользователя. Как говорится, это не Warcraft и не DOOM. Общий смысл подобных игр сводится к тому, что если вы всю жизнь мечтали завести собаку или кошку, однако квартирные условия этого не позволяли, то у вас есть шанс решить для себя эту проблему с помощью живых существ внутри компьютера. Creatures не идеально удовлетворяет подобным требованиям — но, может быть, потому эта игра и вызывает сейчас множество разговоров и толков. Когда Creatures выйдет — взгляните ее, если будет возможность. Это действительно будет любопытно.

Иван Самойлов

CREATURES







PREVIEW

POLICE QUEST 2 SWAT

Жанр: Action
Третий квартал 1997 года

Год назад фирма Sierra, специализирующаяся на квестах, порадовала нас очередной игрой из серии Police Quest. Вам поручалось управление отрядом полиции особого назначения. Вместе со своими ребятами вы выполняли разнообразные задания: от поимки маньяка (вернее, маньячки) до пресечения сделки наркобаронов.

Радовала и техническое воплощение сюжета. Видеографика и сочный звук оставляли приятное впечатление от игры. Естественно, хотелось продолжения... В новой версии вы снова становитесь командиром отряда SWAT. Впереди ввс ожидают головокружительные погони, ураганные перестрелки и обезвреживание установленных террористами бомб. На мой взгляд, самым интересным нововведением стали задания по нейтрализации воздушных пиратов. У вас будет возможность встать на сторону "плохих" и, дав выход накопившимся эмоциям, наблюдать, как обстрелянные вами полицейские валятся штабелями. В случае выбора "темной стороны" вашей главной задачей станут террористические акты. Например, такие как положить бомбу под канистру с отравляющими веществами и успеть скрыться до того, как адская машинка разнесет все на мириады осколков.





После очередной операции можно пополнить отряд за счет 120 (!) новобранцев, жаждущих славы (в случае, если вы играете за полицию) или денег (если вы станете руководить бандитами). Графика и звук остались на прежнем уровне. Конечно, год назад это было бы великолепно! Но сейчас, когда мы познвкомились с великолепием Diablo и насладились красками KKnD, это обычное звуковое и графическое оформления. А теперь угадайте: "Чего не было в первой части SWAT, а есть во второй?". Правильно! Режима multiplayer. Отныне вы с семью вашими самыми верными друзьями сможете вместе, плечом к плечу, выполнять сложнейшие задания. Только представьте себе: один выполняет функции впередсмотрящего, другой держит наготове дымовую гранату, а сзади вас прикрывают два снайпера. Во время такой игры чувствуется, что рядом с вами живой человек, а не металлический ящик — пусть это даже самый умный компьютер.

Помимо людей, в вашей "армии" будут собаки-овчарки (к-9), вертолёты и даже особые танки (скорее всего, это небольшие, но маневренные машины, имеющие мощное вооружение). Выбор ручного оружия останется таким же широким, как и в первой версии. Вновь вас будут консультировать опытные члены SWAT, и в их числе Daryl F. Gates (не тот, о котором вы подумали) — бывший шеф лос-анжелеского управления полиции и создатель SWAT. Они помогут вам в выборе оружия и тактики.

По словам разработчиков, игровой процесс будет напоминать C&C и Warcraft. Только не совсем понятно, что все это означает, либо AI туп, как пробка (так, в первой части игры мне удалось "снять" снайпера буквально с 10 метров и остаться при этом незамеченным), либо новые танки и вертолёты будут собираться за 30 секунд.

Безусловно, рано делать какие-либо заключения. И все же, по имеющимся данным можно заключить, что нам предстоит нечто захватывающее.

Михаил Горюнов



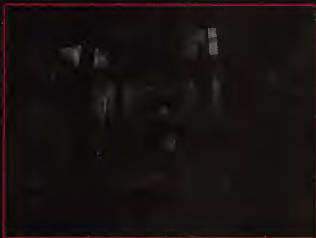


THE DARK project

Жанр: RPG
Начало 1997 года

Тайна, покрытая мраком

До самого последнего времени ребята из Looking Glass Technologies всеми силами старались сохранить покров тайны, окружающий их новый проект с мрачным названием Dark. И только теперь, когда подготовка игры вступила в завершающую фазу, разработчики решили наконец разгласить мизерную часть "совершенно секретной" информации. Да и то, похоже, лишь для того, чтобы раздразнить публику.



О чем будет эта новая RPG, сказать трудно — на нескольких имеющихся в нашем распоряжении картинках из Dark изображены мрачные подземелья с серыми каменными стенами, падающими из ниоткуда лучами света и таинственными тенями. Красиво, но с равным успехом может оказаться как средневековым городом, так и подвалом небоскреба 25 столетия.

Кроме того, на картинках встречаются сводчатые интерьеры готических соборов, заполненные водой тоннели и, уходящие в глубину, наклонные коридоры. Есть пара эскизов персонажей жутковатого вида, но, как показывает опыт компьютерных игр, такие существа могут населять любые пространства. Не проясняют сюжет и глубокомысленные цитаты из древних легенд мира Dark. Тем не менее, все говорит за то, что нас ждут сражения с монстрами, магия и осуществление древних пророчеств.

Внутренняя механика

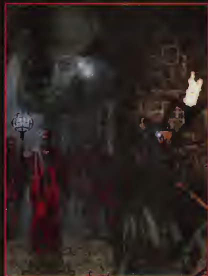
Об устройстве Dark известно чуть больше. Создатели System Shock, Terra Nova и сериала Ultima Underworld подготовили для нее новый 3D-движок следующего поколения, позволяющий молниеносно трансформировать изображение и легко манипулировать детально проработанными текстурами. Кроме движка, для Dark были специально написаны редакторы уровней, позволяющие наиболее полно использовать новые возможности созданного "6D-мира" — пространства, в котором можно не только двигаться в произвольном направлении, но и поворачиваться вокруг любой оси (термин "6D" употребляется самими разработчиками из Looking Glass).

Чтобы усилить впечатление от игры, авторы предусмотрели динамическое изменение освещения (real-time lighting), находящуюся в постоянном движении и реагирующую на попадающие в нее объекты, воду и многое другое.

Достойна внимания также и развитая интерактивность Dark — предполагается, что все многочисленные объекты и само окружение будут реагировать на ваши действия чуть ли не в соответствии с вашими интуитивными ожиданиями. Каким образом Looking Glass собираются это реализовать на практике? — сказать пока что трудновато. Будет ли это обучаемость, когда игра вычисляет ваши наиболее частые поступки и далее прогнозирует ваши возможные действия? Или обычная "предупредительная реакция", при которой эффект происходит до того, как игрок приблизится или прикоснется к объекту? Однозначно сказать сложно — надо дождаться полной версии.



Любопытно, что, несмотря на наличие единой сюжетной линии, игра складывается из выполнения отдельных миссий, более или менее связанных с основной историей. Сами жё авторы Dark и, в частности, вернувшийся в Looking Glass Баррен Спектор (Warren Spector, продюсер двух первых Ультим и System Shock) уверены не только в том, что смогут вывести жанр RPG на новый уровень, но и в том, что выбрали для этого наиболее подходящие средства и самое удачное время. С этим утверждением, конечно же, можно спорить и не соглашаться. Но, должно быть, лучше просто подождать до — совершенно верно - до появления полной версии.



Василий Андреев

Помните душевнейшую аркаду Raptor от Apogee? Прекрасная по тем временам графика, многочисленные power-ups, возможность покупать новое оружие... такое забыть невозможно! И вот, наконец, разработчики из Mountain King Studios решили создать нечто подобное под названием Demonstar. Изданием новой игрушки будет заниматься Ionos. Нельзя сказать, что это сиквел Raptor'a, поскольку последний был практически лишен сюжета. Но похожего очень много, только с "мелкой поправочкой" на современные технологии создания компьютерных игр.

DEMONSTAR

- 18 уровней, один сложнее другого.
- Возможность играть вдвоем, конкурируя за бонусы и power-ups.
- Второй игрок может присоединиться к вам любой момент, не прерывая игры.



- Музыка, записанная командой, которая создала музыкальное сопровождение к DOOM.
- Если power-up брать не сразу, он увеличивает свою силу, но также повышается риск, что его захватит конкурент.

Ожидаемый срок выхода Demonstar — апрель 1997 года. Среда обитания — Windows 95.





Flying Saucer

AnyRiver Entertainment (недавно появилась их Fork in the Tale) в своей новой игре Flying Saucer собираются заставить нас бороться против внедрившихся на Землю инопланетян. По жанру Flying Saucer можно приравнять к Wing Commander, перенесенному из космоса на землю (более близкое для нас с вами, но чуть менее точное сравнение — Русская Рулетка). Сюжет игры выглядит следующим образом: вы обнаруживаете летающую тарелку. Причем, если судить по количеству установленного на ней оружия, то вряд ли ее назначение сводилось к опылению полей химикатами или прогнозированию погоды. Приобретя в личное владение столь ценную собственность, вы пускаетесь на освобождение некой девушки (во вторую очередь — всего мира) от злокозненных государственных чиновников, умудрившихся коррумпироваться с инопланетянскими лазутчиками.







- Летающая тарелка может мгновенно менять направление движения, и это не зависит от скорости полета.
- Среди прочего оружия присутствуют лазерные пушки и фотонные торпеды.
- Анимированная предыстория игры создана под руководством человека по имени WildBrain, получившего известность после выхода Aeon Flux — игры на основе MTV'шного шоу, где он был одним из основных идейных вдохновителей.
- Во Flying Saucer есть некое подобие квестов, выполнение которых требует общения с правительственными чиновниками и работающими над изучением проблемы НЛО учеными. В результате названных словесных мытарств вы можете получить в управление устройство, контролирующее мысли.
- При разработке игры принимались во внимание реальные материалы по НЛО. Верите вы в НЛО, не верите — но данных о "неопознанных летающих объектах", чем бы они ни были, существует немереное количество. Так что свой сорт "реализма" этой игре обеспечен.
- Шестнадцать мест, где происходят сражения, от городских небоскребов до амазонских лесов. Около двадцати пяти миссий, весьма значительных по длительности.

Flying Saucer запланирована на лето 1997 года (собственно, летом будет годовщина падения в США летающей тарелки, к этой годовщине приурочена выходящая на Ionos Interactive приключенческо-логическая The Roswell Omen — вероятно, AnyRiver попытаются выпустить свою игру в тот же период). Среда обитания Flying Saucer — Windows 95.

THE ROSWELL OMEN

Жанр: Приключения + логика
Второй квартал 1997 года

Факты

В начале июля 1947 года представители Американских Военно-Воздушных сил сообщили, что в пустыне неподалеку от Рузвелла (штат Нью-Мексико) потерпел крушение космический корабль внеземной цивилизации. Обыватели были встревожены, а кое-где даже началась паника. Однако уже на следующий день после сенсационного сообщения военные сбавили скорость и заявили, что причиной волнения был обыкновенный метеозонд, а все виновные в распространении слухов наказаны.

Как бы факты

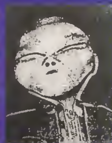
Военным (которые всегда чего-то скрывают) никто не поверил. Вот уже пятьдесят лет любители летающих тарелок вновь и вновь возвращаются к теме Рузвелльской катастрофы. Появляются отчеты внезапно проговорившихся очевидцев, есть даже якобы документальный фильм — его недавно показывали по телевизору — о вскрытии найденного в тарелке трупа пришельца. Особой ясности так до сих пор и не достигнуто — одни выступают за пришельцев, другие — против.

Снова факты

Теперь в этой запутанной истории появилась еще одна — третья — сторона. Ребята из Marlin Studios решили не выяснять, что было на самом деле, а просто-напросто создали свою версию Рузвелльских событий.

Итак, летающая тарелка все же потерпела крушение под Рузвеллом, но, так сказать, виртуально — в мире новой компьютерной игрушки The Roswell Omen.

Глядя на скрины, начинаешь сомневаться, так ли уж виртуален этот новый трехмерный мир, — по крайней мере, картинки выглядят куда реальнее мутных военных фотографий 1947 года. Ничего удивительного — 24-битная полноэкранная 3D графика, выполненная семью художниками. Будет в игре и полноэкранное видео с профессиональными актерами, тщательно отснятое и озвученное особой командой, а судя по тому, что в списке участников проекта упоминаются гример, аниматоры и ответственный за спецэффекты, есть надежда, что мы сможем увидеть и пришельцев — такими, какими они могли бы быть, если... Для встречи с инопланетной цивилизацией на вашем компьютере должна быть установлена Windows 3.x/95.

Эти фотоснимки пришельцев подобраные редакцией, относятся к Рузвеллским событиям и являются, возможно, реальными

И разработчик игры — Marlin Studios, и ее издатель — ionos — настроены настолько решительно, что собираются представить The Roswell Omen на слете уфологов, посвященном 50-летию таинственных событий, который будет проходить с 3 по 6 июля 1997 года в самом Рузвелле. Как прореагируют уфологи — это, в общем-то, никого не волнует. Гораздо интереснее, как на это прореагировали бы настоящие пришельцы?..

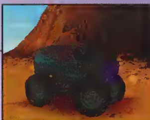
Василий Андреев







PREVIEW





Компания Psygnosis известна любителям гонок игрой Destruction Derby и ее продолжением. Очевидно, успех этих творений сподвиг компанию на выпуск нового варианта автогонок, который называется Thunder Truck Rally. На этот раз игроку предлагается сесть за руль весьма популярного в Америке транспортного средства — легковой машины, оборудованной колесами самосвала. Изобретенный одним владельцем автомобильного кладбища для чисто развлекательных целей этот гибрид получил прозвище "monster truck".

THUNDER TRUCK Rally

● Thunder Truck Rally будет представлять из себя гонки по пересеченной местности. Разработчики предоставили вам полную свободу движения (360 градусов) и множество способов весьма грубо обойтись с соперниками. Вам предстоит состязаться с ними в длительной бескомпромиссной гонке по детально прорисованным трехмерным ландшафтам.

● Доступны к выбору не только "monster truck", но и другие машины, среди которых можно отметить багги с их низкой посадкой.

● У каждой машины свои особенности, основанные на свойствах их подвесок, скопированных с настоящих машин. Поэтому и стратегия прохождения трассы у каждой машины будет своя, ведь во время гонок вам придется учитывать погодные условия, вздымаемые идущим впереди соперником облака пыли или водяных брызг, а также слепящий свет фар, направленных в глаза.





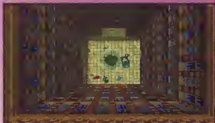
● Предусмотрена возможность вообще отключить всякий элемент состязательности во времени и посвятить себя святому делу разрушения изделий американской автомобильной промышленности под радостный рев довольной толпы — то бишь пришедшим из названного выше Destruction Derby "гонкам на выживание".

Сроком появления Thunder Truck Rally в продаже можно считать конец весны — начало лета 1997 года.

Grand Theft Auto

Должно быть, DMA решили бороться с мелкой преступностью методом "клин клином вышибается". Не решаетесь угнать соседскую машину, потому как замучают остатки еще не окончательно отринутой совести? Боитесь полиции, которая немедленно устремится вослед за новоявленным преступником? Всем тем, кто остро сознает свою ущемленность в силу невозможности преступить закон, посвящается гоночная игра Grand Theft Auto (разработчик — DMA, издатель — BMG).

В Grand Theft Auto игрок должен украсть автомобиль, а затем выполнить любую из более чем двухсот миссий. Смысл миссий сводится к тем или иным формам преступления закона: угон машин, доставка незаконных грузов, отстрел неугодных нанимателю представителей рода человеческого и так далее. Общая цель игры — стать "врагом общества номер один".









● Различная степень приближения, начиная от обзора города с высоты птичьего полета и заканчивая видом примерно с десяти метров высоты.

● Шесть тысяч миль застакад, шоссе, городских улиц и аллей.

● Предполагается высокий уровень AI для полиции, скорой помощи, для пожарных подразделений. Например, полиция ради поимки вашей персоны может пойти на такой действенный шаг, как блокирование дороги, утыканной шипами, цепью или бетонными блоками.

● Музыкальный ряд игры варьируется в широком диапазоне от кантри до техно и металла.

● 24-битная графика.

Появление Grand Theft Auto планируется на второй квартал 1997 года. Среда обитания: предположительно, Windows 95.

TWINSEN'S ODYSSEY: LITTLE BIG ADVENTURE 2

Жанр: Квест
Лето 1997 года

Обилие и однообразие игровых поделок, буквально захлестнувших игровой рынок в последние годы, привело к тому, что любое творение, хоть как-то выделяющееся из ряда себе подобных, уже заслуживает подробнейшего и публичного восхваления либо подробнейшего и публичного проклинания во всех средствах массовой информации, связанных с индустрией компьютерных игр.

Little Big Adventure (LBA) относится к первой из названных категорий. В свое время яркая оригинальность игры не только заслужила ей признание среди прессы, но и позволила приобрести множество поклонников. Хитрые головоломки и яростные схватки, сдобренные необычной и броской графикой, — так, в двух словах, выглядела среда LBA.

Естественно, что слухи о скором выходе продолжения, появившиеся год назад, были восприняты всеми как хорошая, давно ожидаемая новость. Слухи, правда, некоторое время так и оставались слухами: единственная игра, сделанная Adeline Software (создатели LBA) за все это время — Time Commando — вряд ли напомнит играющим о предыдущем творении компании. Но, кажется, долгое ожидание поклонников наконец-таки подходит к концу: выход второй части запланирован на лето этого года.



После спасения родной планеты Twinsen'у (главному герою) приходится столкнуться с новыми трудностями: некто похищает волшебников, обитающих на этой планете. Twinsen, конечно же, отправляется им на выручку. На протяжении своего нового приключения Twinsen посетит не только хорошо знакомые игравшим в первую часть LBA места, но и побывает (отнюдь не с визитом вежливости, смею вас заверить) в гостях у инопланетян, похитивших могучих колдунов. Разумеется, на его пути, кроме существ из первого "приключения", смахивающих на кроликов и слонопотамов, встретятся и обитатели иных миров, гораздо менее дружелюбные, чем старые враги.

Задача героя тоже усложнится: вместо одной планеты Twinsen'у придется теперь спасать две. Потому как прогрессивно настроенные круги инопланетян, как и полагается по законам жанра, также не довольны своей высшей властью. Однако не советую особо надеяться на помощь со стороны — придется полагаться на свои собственные смекалку и ловкость рук. Правда, теперь в помощь играющему прилагается традиционная для квеста система сохранения игр (напомню, что в первом LBA она была далеко не идеальной, так как позволяла сохраняться только после прохождения определенных этапов).

Конечно, вместе с сюжетом и системой сохранения претерпела значительные изменения и графика: когда Twinsen находится в помещении, изменения по сравнению с первой частью заметить очень сложно — игрок видит все со стороны, в изометрической перспективе (для сравнения можете вспомнить вид в Crusader, Ultima VIII). Зато как только герой решается на прогулку под открытым небом... Экран тут же преобразуется. Подвижная камера автоматически выбирает наиболее выгодный ракурс обзора. Если "мнение" камеры вас не устраивает — можете перенастроить ее позицию по своему желанию.

Twinsen's Odyssey, похоже, готовится стать одним из летних хитов. Искренне советую не пропустить эту игру. Думаю, она придется по вкусу не только любителям головоломок, но всем, кто хоть сколько-нибудь интересуется развитием компьютерных игр.

Павел Коротов







TWINSEN'S ODYSSEY

Uprising



Жанр: Real–time стратегия с перспективой от первого лица
Осень 1997 года

За три с половиной года своего существования Cyclone Studios проявила себя только как создатель нескольких игр для 3DO–приставок. И вот наконец первый "настоящий" проект — real–time стратегия с перспективой от первого лица.

Хватит играть в шахматы

Почти все стратегии немного напоминают шахматы: за происходящими событиями можно следить только со стороны — по карте, с высоты птичьего полета или же рассматривая какой–нибудь срез галактики.

Cyclone Studios решили нарушить эту традицию. В Uprising Вы сможете, подобно полководцам прежних времен, наблюдать за ходом сражения, находясь в самой гуще событий, или, в крайнем случае, следить за боевыми действиями с ближайшего холма — если вам так больше нравится. И не стоит приводить в доказательство неоригинальности этой идеи Muzzle Velocity и Conquest Earth — там игрок попросту забирается в кабину (или "надевает шлем", если речь идет о пехотинце) любого юнита на поле боя, но руководство сражением по–прежнему осуществляет в стандартном порядке.

Ясно, что, даже оказавшись в эпицентре боя, полководец должен обладать существенными преимуществами — иначе ему не справиться с командованием армией. Поэтому следить за событиями вы будете из кабины сверхсовременного танка с устрашающим названием "Wraith" (Гнев). Ваша машина может перемещаться в любом направлении и разворачиваться в любой плоскости — это обеспечивает достаточно полный обзор, но не дает игре превратиться в очередные шахматы.

Поймав вражеское подразделение в перекрестье прицела, вы можете либо отдать команду своим подчиненным, либо атаковать его самостоятельно — ваш танк оснащен собственным мощным вооружением.

Разумеется, в Uprising остались все обычные для стратегий элементы — управление добычей ресурсов, создание и перевооружение подразделений (в пере–







рывах между заданиями), а также строительство, оснащение и фортификация военных баз.

Кстати, во время штурма вашей базы вы сможете переходить из танка в оборонительную башню — также как и в G-Nome (7th Level) — и продолжать руководить боевыми действиями, но уже с новой позиции. Вполне логично, ведь таким образом вы снова оказываетесь в гуще битвы. При этом ваш танк переходит на попечение экипажа и занимает место в строю других подразделений.

Военная сила

В игре действует множество различных видов войск и боевой техники: пехота, минометчики, бомбардировщики, истребители, танки, а также — "козырная карта" дизайнеров Uprising — орбитальная лазерная установка, готовая по вашему сигналу мгновенно испепелить вражеское подразделение или сооружение.

Многие войска будут обладать специальными возможностями, но вот что именно вам понадобится, предсказать сложно — это сильно зависит от развития каждой конкретной миссии. Впрочем, умение выбирать подходящие средства и способность приспосабливаться к быстро меняющейся ситуации уже давно стали важнейшими качествами полководца любой real-time стратегии.

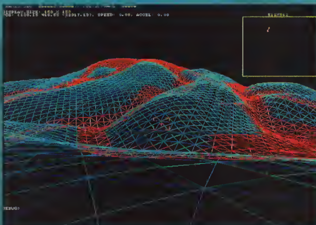
Моментальный ландшафт

Переход к виду от первого лица сильно повышает требования к быстродействию игры. Похоже, что программисты Cyclone Studios смогли преодолеть эти сложности, не снижая качества изображения.

Благодаря специально разработанному инструментарию трехмерное окружение Uprising создается и трансформируется практически мгновенно. Кроме того, при написании игры были использованы последние достижения компьютерной графики и средства работы с текстурами (так называемые Gouraud shading и z-buffering). Особенно красиво должны смотреться взрывы — похоже, что это конек художников Cyclone Studios.

До объявленного выхода Uprising остается еще несколько месяцев, тем не менее, вся основная работа уже сделана и сейчас Cyclone занимается только доводкой и тонкой настройкой игры. По словам разработчиков, торопиться они не собираются. И, может быть, зря. Идея стратегии с перспективой от первого лица носится в воздухе — взять хотя бы вышеупомянутый Conquest Earth от Eidos Interбctive, выпуск которого планируется на самое ближайшее время. И кто его знает, какие еще проекты преподнесет нам игровая индустрия. Ведь когда выпускается такое обилие real-time стратегий, как это происходит сейчас, каждый разработчик начинает искать индивидуальность и уникальность, чтобы выделиться из общей массы.

Василий Андреев







PREVIEW

Выпущенная студией 3DO игра Nitro Racers вполне сможет стать хитом в своей категории благодаря многим удачным находкам разработчиков. Целью последних было попытаться воссоздать ощущения старых аркадных гонок, так занимавших народ несколько лет назад.

В Nitro Racers основная идея проста: первому пересечь финишную черту и тем самым заработать деньги на upgrade машины. Тут перед вами довольно большой, а, главное, практичный выбор — вы можете нанять более толковых механиков, которые смогут ремонтировать вашу машину во время гонки (для этого вам придется на некоторое время сойти с трассы), причем в зависимости от опыта делать это они будут все быстрее и быстрее; можете вы обзавестись более мощными двигателями, более быстрыми ускорителями, и, наконец, сможете прикупить покрышки, характеризующиеся улучшенным сцеплением с дорогой. При таком оборудовании жизнь гонщика станет легче и веселее.

Но сначала нужно заработать деньги. А этого же жаждут и ваши соперники. Придется вам попотеть, состязаясь с ними в мастерстве вождения железного мустанга на более чем 30 трассах.

NITRO RACERS

Причем трассы эти будут трехмерными, и вам придется выполнять набор трюков, соперничающий с тем, что был в известной игре Stunts. Будут вам и мосты, и крутые виражи, и прыжки, и скольжение по льду, и увязание в песке, и еще много чего приятного.



Графика в Nitro Racers производит приятное впечатление. В режиме высокого разрешения вам доступна для обозрения вся трасса, благодаря чему вы можете неплохо спланировать заезд. Для каждой из восьми моделей машин предусмотрено более 2400 анимационных кадров. Так что у вас есть прекрасная возможность насладиться зрелищем крутых поворотов, заносов, кувыркания машин и даже редким случаем, когда они встают на два колеса.

Есть в игре и приятные навороты со взрывающимися бочками, причем среди них попадается так называемая "атомная" бочка, которая при взрыве уничтожает всю ликующую толпу вокруг, лишая вашего соперника (или вас) возможности раздать автографы симпатичным девушкам.

Еще одним плюсом игры, несомненно, является сетевой режим, благодаря которому вы можете состязаться аж с 8 своими друзьями, причем на одном компьютере могут играть до трех игроков в режиме высокого разрешения. Если установлен режим низкого разрешения, тогда только два игрока смогут играть одновременно — экран придется делить пополам.

Что ж, будем терпеливо ждать — впрочем, ждать придется совсем недолго, где-то так до мая. Может быть, нам предстоит встреча с очередным шедевром? Среда обитания очередного шедевра — Windows 95.



Rush Hour — это ностальгическое возвращение к "старым, добрым" гонкам. Тут вы не встретите всевозможные навороты типа усиленных двигателей, покрышек с лучшим сцеплением с дорогой и прочего подобного, что можно найти, например, в Nitro Racers. В этой игре вас ждут только неумолимые стрелки секундомера, скорость и соперники, жаждущие развить ее раньше вас.

Тем не менее, игра способна привлечь к себе внимание. Вам предоставлен отличный выбор из аж 15 разных машин и 8 трасс. Будут и отличный саундтрек, и набор звуковых эффектов, сопутствующих любой уважающей себе гонке, и оцифрованная речь, — словом, все, как и полагается в таких случаях.

Графический движок игры вполне отвечает современным требованиям (посмотрите на картинки), хотя шедевром его назвать, конечно, нельзя.

Можно разделить экран пополам для игры вдвоем на одном компьютере.

Аппаратные требования Rush Hour для подобной игры несколько завышены: Pentium 60 (минимум) или Pentium 90, 8 Mb RAM.

Планируемые сроки выхода Rush Hour: конец весны — лето 1997 года. Среда обитания: DOS и Windows 95.







BUG RIDERS

Жанр: Жучиный аркадный авиасимулятор
Октябрь 1997 года

Тараканы! К бою!

Неужели после наблюдения за жизнью братьев наших самых меньших (насекомых) вам никогда не хотелось стать частью этого микроскопического мирка, пообщаться с муравьями, стрекозами, майскими жуками, в конце концов? Если честно, у меня такого желания никогда не возникало. Если же у вас появилась столь оригинальная мечта, то в ее осуществлении вам должен помочь новый аркадный авиасимулятор, разрабатываемый фирмой N-Space: Bug Riders.

В этой игре вы наконец-то сможете отдохнуть от болидов гоночных формул и футуристических автомобилей будущего — средств передвижения, ставших очень популярными среди компаний-создателей симуляторов. В Bug Riders вместо машины вам предлагается нечто гораздо более захватывающее — вам предлагается... жук. Да, да, обыкновенный жук. Пардон, не обыкновенный, а гигантский. Слышали о таких?

На жучиных крыльях

Всего в игре 22 модификации насекомых-переростков. На спине одного из них вам и предстоит если посчастливится, добраться до финиша. Именно "если посчастливится" — если вы не забыли, аркадный элемент подразумевает наличие некоторого количества оппонентов, которые любой ценой будут стараться помешать вам прийти не толбко первым, но и вообще каким бы то ни было..



В распоряжении наездника около шестнадцати видов оружия, которое в руках опытного всадника может превратиться в весьма весомый аргумент в пользу того или иного участника гонки.

Однако играющему надо остерегаться не только соперников, но и своего жука: если наездник будет слишком интенсивно использовать шпоры, насекомое станет плохо подчиняться командам, что тоже может привести к весьма плачевному исходу.



Предполагается, что в Bug Riders будет шесть запутанных трасс, изобилующих различными препятствиями и развилками.

Обогнать соперника можно не только справа и слева, но также понизу и поверху. На случай, если вам захочется посостязаться в мастерстве со своим приятелем, в игре будет предусмотрен режим обычной гонки с участием нескольких (до четырех) некомпьютерных соперников и режим deathmatch.

Для тех, кому это надо

Bug Riders, без сомнения, представляет собой весьма занятный проект; если пытаться провести сравнение (что, в принципе, не так-то и просто в данном случае), то первым на ум приходит SlipStream 5000 в издевательской обработке. И если идеей использования жуков в качестве средства передвижения не исчерпывается все то положительное, что есть в игре, то она привлечет к себе внимание не только "хронических" любителей быстрой езды, но и людей, относящихся довольно ровно к жанру всего ездящего и летающего.

Павел Коротов





PREVIEW

EXTREME ASSAULT

Жанр: 3D action + simulation
Лето 1997 года

"Ты управляешь мощным вертолетом двадцать первого века. Курсируя над верхушками деревьев, ты замечаешь внизу военный конвой. Выведя вертолет в боевую позицию, ты начинаешь расстреливать конвой из лазерной пушки. Внезапно твоя боевая машина оказывается под убийственным огнем вражеского вертолета!

Вдавливая рычаг скорости, ты быстро разворачиваешься на 180 градусов и уносишь оттуда ноги. Он бросается в преследование, но ты отрываешься несколькими удачными маневрами. И заходя к нему с тыла, ты предвкушаешь расплату. Одна из ракет с радарным наведением уносится вслед гаду, и вот он разнесен на тысячи осколков!

Затем ты обнаруживаешь вход в горную пещеру и без раздумий устремляешься вперед. Мчась через сеть подземных туннелей, ты уничтожаешь тучи злобных нападающих. Выполнив посадку в индустриальном комплексе, ты пересаживаешься в принадлежащий тебе шедевр милитаристского искусства — тяжело бронированный танк — и начинаешь распылять на составляющие все, что видишь вокруг.

Твои разрушительные усилия прерваны пулеметными очередями, царапающими бок твоей машины. Разворачиваясь, ты обрушиваешься на обороняющие комплекс танки и громишь их, пока они не становятся историей. Уголком глаза ты замечаешь огромную странную машину за мгновение до того, как она растворяется в темноте. Твое сердце бросается вскачь, твои руки потеют, и ты мчишься вниз по коридору, не зная, кто или что ожидает тебя за следующим поворотом!"

Текст взят с web-сайта Blue Byte



Что общего между Ларой Крофт и танком?

В сравнение с Extreme Assault (издатель — Blue Byte) сейчас приводится Tomb Raider. И если вы прочли приведенную выше историю, то первый же ваш вопрос будет "Каким образом это вообще возможно?!". Действительно, каким образом можно сравнить 3D action, где игрок управляет попеременно танком и вертолетом, с трехмерной приключенческой аркадой, чье действие разворачивается в населенных всевозможными существами просторных лабиринтах, и где главным персонажем является женщина (по своим пропорциям никоим образом не напоминающая ни танк, ни тем более вертолет)? Как вообще такое может быть возможно, если это практически разные жанры?..

Однако же данное сравнение проводится, и основывается оно на том, что,

➢ во-первых, графика Extreme Assault с технической точки зрения является улучшенным вариантом модели Tomb Raider,

➢ во-вторых, вид из кабины присутствует, но основным является вид со стороны, при этом камера находится в постоянном движении и автоматически выбирает наилучший ракурс для показа,

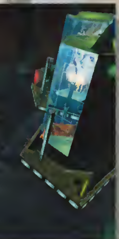
➢ в-третьих, окружающая среда, где происходит действие, варьируется от открытых пространств (поле деятельности для вертолета) до туннелей и огромных подземных залов, и последние имеют нечто общее с игровой средой Tomb Raider.

А в-четвертых, общий смысл происходящего сводится в Extreme Assault и Tomb Raider к одному и тому же: путешествия по трехмерному миру и уничтожение полчищ трехмерных врагов.

Бремя пришельцев

Пришельцы секретно начали вести операции на Земле, и вам отводится задача помешать осуществлению их зловещих планов. Ваше командование нимало не смущено тем фактом, что пришельцев пруд пруди, а вы существуете не более чем в единственном экземпляре. Зато вам в пользование отводится техника будущего — вертолет Sioux AH-23 и танк нового поколения T1. И хотя поставленная цель кажется непреодолимой, опыт мно-













жества action-игр убеждает нас в том, что герой-одиночка в состоянии обратить в прах и пепел любое число врагов рода человеческого (и, должно быть, таково их бремя — постоянно оказываться обращенными в прах и пепел).

В Extreme Assault планируется не так много противников — в районе двадцати, считая наземных и воздушных и включая "большого босса", с которым придется разбираться на последней миссии.

Как во всякой хорошей action-игре, игрок обнаруживает секретные туннели и комнаты, где находятся бонусы, позволяющие нарастить огневую мощь, защиту и энергию. На технике устанавливается 3 вида оружия, каждое — с девятью уровнями модернизации.

Реальность в трехмерной реализации

Окружающая среда в Extreme Assault обещает быть в высшей степени проработанной и жизнеподобной. По утверждениям Gamesmania, получившим от Blue Byte копию игры для бета-тестирования, вертолет может опускаться в колодцы, и наличие подобной возможности говорит само за себя.

Игроку предстоит

➢ преодолевать извилистые гористые ущелья;

➢ пробираться по сливающимся в бесконечный лабиринт подземным пещерам;

➢ сражаться среди величественных руин народа инков;

➢ блуждать по густозеленым джунглевым зарослям тропиков,

➢ биться насмерть в жерлах застывших вулканов

и, как итог всему,

➢ вступать в финальное противоборство с силами вторжения пришельцев среди огромных комплексов, возведенных ими в земных недрах, больше напоминающих подвергнувшийся обледенению ад.

Графический движок предполагает применение таких визуальных эффектов, как голограммы, лазерные барьеры и красочные взрывы. И практически все, что вы видите, можно распылить на составляющие залпом приторoченных к машине пушек. От внезапной смерти не застрахованы даже деревья.

Заключительный штрих к портрету Extreme Assault — простое управление и динамичные миссии. Всего планируется около пятидесяти миссий, не слишком долгих, но насыщенных действием и динамичных. Находящийся на борту компьютер будет предупреждать вас о происходящем с помощью голосовых сообщений. Перед началом каждой миссии игроку на реальной 3D местности демонстрируется поставленная перед ним цель.

О самом важном

Обычно, когда заходит разговор о красочных и детализированных трехмерных играх, первый же вопрос, посвщающий голову нормального среднестатистического игрока, - пойдет ли это великолепие на его компьютере.

Что ж... Насколько можно судить с позиций сегодняшнего дня, для Extreme Assault не требуется никаких карт с ускорителями трехмерной графики, а минимальные системные требования укладываются в рамках 486DX4-100 правда, с 16 Mb RAM (рекомендуются Pentium 133 и видеоадаптер с поддержкой Hi-Color).

Поддерживается сеть — до четырех игроков (а раз поддерживается сеть, то поддерживается и модем). Причем в multiplayer можно устанавливать свои собственные правила.

Предполагаемое графическое разрешение — от 320x200 в 256 цветах до 640x480 в 65,000 цветах. Операционная среда: Windows 95, DOS.

Денис Давыдов





PREVIEW

PROPAGANDA

Жанр: Видео-аркада с элементами автосимулятора и не только...
Третий квартал 1997 года

Предвижу ваш скепсис: "Видели мы эти видео... Либо изображение мутное и плывет, либо действия никакого". А вдруг? Вдруг Virgin Interactive Entertainment и в самом деле удастся объединить то, что до сих пор существовало только на уровне отдельно стоящих игр. Например, той их категории, которая оформилась в отдельно стоящий жанр под кодовым названием "shoot 'em all" и не имевших ничего общего с любыми другими жанрами (в пример можно привести продукцию фирмы American Laser Games, специализирующейся на выпуске "шедевров мышастой стрельбы" типа Mad Dog McGree).

Мир Propaganda не особенно оригинален — это очередная альтернативная вселенная, в которой Восточно-Европейский Блок по неизвестным причинам сохранил свое влияние даже в далеком будущем. Сюжет также вполне обычен: вы играете роль Джека Хеллера — отставного военного, который оказался среди участников заговора против тоталитарного правительства и теперь вынужден в одиночку противостоять всему государству.



Однако, несмотря на простоту устройства игрового мира и незатейливость сюжета, качество исполнения окружающей среды и лежащая в основе всего идея предполагают зрелищность и динамичность, столь необходимые для интерактивного видео.

Разработчики особо заботились о том, чтобы видеофрагменты выглядели как можно более реалистично — специально подобранные костюмы, декорации и техника в деталях воспроизводят страшноватый мир бесчеловечного будущего. Отдельной похвалы заслуживает убедительная игра актеров. В кратких сюжетообразующих сценах, им удалось создать цельные образы персонажей, вполна достойные полнометражного фильма.

Любопытно, что стремления съемочной группы к реалистичности зашло столь далеко, что даже разнообразные специальные эффекты создавались традиционным путем — без помощи компьютерной графики. Взрывы, например, отсняты на натуре, так что бушующее на экране пятиметровое пламя — самое настоящее. Сделать его на компьютере было бы проще, однако разработчики посчитали, что при этом пострадает убедительность фильма. Возможно, в этом они и правы.

Игровая часть проекта все еще находится на ранней стадии разработки, и сдалать вывод о ее уровне пока что довольно трудно. Извeстно, что в процессе игры Джеку Хеллеру придется участвовать в автомобильных погонях и отстреливаться от вооруженных до зубов преследователей. Путь вашего героя будет лежвть через многочисленные города, в каждом из которых его ожидают особые задания, запутанные трассы и противники с экстравагантными видами оружия — от пулеметов до сухопутных торпед. Судя по всему, у вас будет возможность выбирать последовательность выполнения заданий — неплохой шанс для тех, кто умеет оценивать свои силы, а может быть, и вообще единственный способ выжить.

Авторы игры полагают, что им удастся добиться плавного соединения отснятого видеоматериала и чисто игровых фрагментов, и намерены применить особую технологию, специально разработанную для этих целей.

Что ж, если удар, наносимый Virgin по игровому миру, оправдает широту замаха, то выход Propaganda вполне может стать одним из важнейших событий года, а мы наконец-то получим игру, в которой полноэкранное видео (FMV) будет развлекать, а не отвлекать, и не являться при этом единственной составляющей игрового процесса. Впрочем, ситуация складывается таким образом, что вряд ли мы будем до конца представлять себе, что такое Propaganda, раньше, чем игра появится в продаже.



Василий Андреев



The LEDwars (The Led Wars)

Жанр: Real-time стратегия
Лето 1997 года

Скажу честно, никакого энтузиазма эта стратегия в реальном времени от Larian Studios у меня не вызвала, несмотря на то, что издает ее ionos, в состав которого входят выходцы из 3D Realms, и обещанную "самую настоящую" играбельность.

В LEDwars все смертельно обычно (конечно, для нашего времени, избалованного real-time стратегиями). Экономические корпорации 2018 года воюют между собой за раздел мира. Вы, выступая на стороне одной из них, должны уничтожить всех противников и позаботиться о максимальной прибыли для своего босса. Разработчики обещают множество новых возможностей, но похоже, что все эти новшества — просто перепевы старых мотивов.

Например, есть опция "мировой войны", о которой заявляется во всеуслышанье как о гигантском достижении игры. В действительности, это всего лишь красивое название для высокого уровня сложности — сражение против нескольких крутых компьютерных оппонентов с неограниченным запасом ресурсов. Компьютеры клепают толпы юнитов, и перебить их всех очень сложно. Все. Точка. Да, еще в "мировой войне" есть режим multiplayer. Отлично, но скажите, в чем здесь новизна?

Об управлении ресурсами. Larian Studios хвастают, что "это нечто особенное" — может быть, но в таком случае эти ребята что-то скрывают. На мой взгляд, все убийственно просто и обыкновенно. Ресурсов четыре: загадочный Led (может быть, тут есть какя-то изюминка?), Seeds (семена?), Oil (нефть) и Power (энергия). Каждый ресурс производится в особых сооружениях или на специальных территориях. Оговаривается, что от игрока требуется наладить систему поставки ресурсов, а дальше обо всем позаботится сильный AI. Идиллия да и только! Можно добавить, что эта идиллия даже от Warcraft слабо отличается (не говоря уж о множестве современных разрабатываемых стратегий). Вспомните: штампуем пеонов, и дальше процесс добычи леса и золота движется практически автоматически благодаря "сильному AI"!

Возможно, подобное "осквернение" славной идеи разработчиков из Larian Studios и несправедливо. Возможно, в LEDwars будут потрясающие по своим характеристикам юниты, уникальная система организации базы, невероятно увлекательный игровой процесс... И не исключено, что будет, — ведь написание, названия игры еще даже до конца не определено: где пишут The Led Wars, где — The LEDwars. И кто его знает, какие масштабные нововведения появятся в игре к тому моменту, как для нее наконец-таки сумеют придумать хотя бы название!..

Но зато известно, что LEDwars точно в SVGA графике, точно под DirectX 3 и точно под Win95. На том и утешимся.

Василий Андреев









LED WARS

PREVIEW

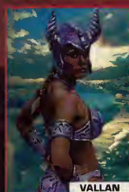


Жанр: 3D файтинг
Второй квартал 1997 года

"Время бросить бомбу в стан наших врагов!" — провозгласил Геймер, брызгая во все стороны только что набранным в рот Pepsi. Разумеется, я, как старый фанат стратегических игр, заранее учел возможность такого развития событий и предпринял меры предосторожности, незаметно повесив между нашими столами его куртку. Теперь с некоторой долей садистского наслаждения я ожидал взрыва эмоций по поводу "глумления над святынями" (святынями этот субьект считает все, связанное с его персоной, начиная от темных очков и заканчивая дымом из обожаемой им трубки).


PAGAN

Но взрыва не последовало. Потрясенный этим фактом, я осторожно выглянул из-за куртки, опасаясь засады. Но Геймер даже не смотрел в мою сторону, а лихорадочно запихивал в дисковод какой-то музыкальный CD. Что такое? — недоуменно подумал я. Но тут из динамиков понеслась заглавная композиция с альбома Mortal Kombat, и мне все стало ясно.


VALLAN

Господин Геймер отыскал-таки заботливо спрятанный от него главным редактором материал о War Gods.

Дабы согреть мою душеньку очередным доказательством собственной непогрешимости, я подошел поближе и глянул через плечо "светоча редакции" на дисплей.

Конечно, это были War Gods.


ANUBIS

Эра горизонтальных двумерных файтингов постепенно уходит в прошлое. Сей факт стал неоспорим после выхода на Sony PlayStation игры под названием Virtua Fighter. Пользователи вкусили новые, доселе невиданные ощущения от полностью трехмерного поединка и — захотели еще. Спрос рождает предложение, и подобные игры заполонили приставки. Владельцам самой совершенной игровой платформы — PC — оставалось только завидовать жалким приставочным дилетантикам.

Но долго так продолжаться не могло. Сначала на PC перевели Battle Arena Toshinden, затем пришла очередь и самого Virtua Fighter (причем его сделали почему-то только под Windows 95).

А что же создатели самого великого двумерного файтинга Mortal Kombat? Неужели они сдали позиции? Конечно, нет. Еще в 1996 году компания Midway разродилась новым шедевром под названием War Gods, который, чтобы не вдаваться в излишние подробности, проще всего окрестить как "трехмерный Mortal Kombat".

Подобно Mortal Kombat, War Gods первоначально был создан для "одноруких бандитов", как именуют в народе игровые автоматы. Нельзя сказать, что МК был посрамлен, но War Gods имел весьма приличный успех, вследствие чего был спешно переконвертирован для игровых приставок. И вот только совсем недавно пришла очередь PC.

Говорить о графике или звуке (для которого компания Williams Electronics Games придумала особую звуковую систему DCS2) пока что преждевременно. На экране игрового автомата игра смотрится отлично, но, памятуя о качестве переконвентации Tomb Raider на PC, я не рискнул бы сейчас сказать о появлении файтинга всех времен и народов.

Зато можно с полной уверенностью утверждать, что в игре будут такие зарекомендовавшие себя с самой лучшей стороны элементы, как комбинации ударов (до 10), специальные (магические) удары и, конечно, Fatalities.

"Наивеличайшее могущество — это то, которое достается случайно," — наставительно изрек я. Геймер, явно собиравшийся ляпнуть что-нибудь в том же духе, обиженно насупился и уткнулся в дисплей.

Делая вид, будто ничего не заметил, я продолжал:

— Действительно, все произошло из-за досадной случайности. Миллиарды лет назад, когда наша планета была еще раскаленным сгустком вещества, через Солнечную систему пролетал космический корабль, ведомый существом из другой галактики. Этот корабль перевозил груз особого вещества — Руды (Ore), которое способно было наделять жизнью мертвую материю. Из-за нестабильной окружающей среды корабль пришельца потерял управление и врезался в еще несформировавшуюся Землю. После катастрофы Руда смешалась с веществом планеты, породив в нем первые зачатки жизни.

Прошли тысячелетия. За все это время лишь десять жителей Земли соприкоснулись с самой Рудой, превратившись в сверхвоинов. Отныне они — БОГИ ВОЙНЫ.

— Ну и...? — в голосе Геймера явственно слышалось волнение.

— Номер первый — Язычница (PAGAN), прошу любить и жаловать, — я театрально взмахнул рукой. — Она служительница Темных Искусств. Попавшие в ее руки древние манускрипты открыли ей местонахождение одной из частиц Руды. Этим местом был кафедральный собор, прихожане которого обожествляли Руду. Добравшись до руин собора, Язычница прочитала заклинания из своего манускрипта, вызвав тем самым Руду. Чудесное вещество во много раз усилило жажду власти и разрушения, и раньше присущую колдунье. Теперь она уничтожит любого, вставшего на пути ее планов.

Пока я разглагольствовал, Геймер перевозбудился, глядя на экран.

— Вот это мой размерчик! — протянул он мечтательно.

Я покосился на него. Ишь чего ляпнул! Его размерчик! Да это МОЙ размерчик! Но вслух я этого не сказал, пусть потешится пока, а то и так в последнее время приуныл.

— Номер второй — Валла (VALLAH), принцесса викингов (приятная комбинация). Однажды во время битвы началась сильная снежная буря и Валла отстала от своих. Укрывшись от ярости стихии в пещере неподалеку, она увидела сияющий зеленый свет, заключенный в прозрачной стене изо льда. Движимая любопытством, она начала рубить лед мечом, пока его клинок не соприкоснулся с Рудой. Валла стала богиней и правит царством льда.

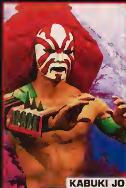
— Тоже ничего дамочка, — заметил Геймер с видом знатока.

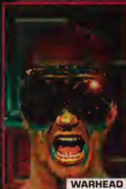
— Номер третий — Анубис (ANUBIS). Вообще-то, это египетский бог мертвых, изображавшийся в виде человека с головой шакала. В прежней своей жизни он жил в древнем Египте и зарабатывал на жизнь нелегким трудом грабителя могил. Как-то раз, движимый жаждой легких денег, он забрался в Долину Царей (место, где строили свои усыпальницы великие фараоны) и обнаружил скрытую погребальную камеру. Она, естественно, была полна сокровищ. У вора загорелись глаза, и он начал лихорадочно набивать сокровищами свои мешки, позабыв об осторожности. Но владыки Египта на лю-


TAK


AHAU KIN


MAXIMUS


KABUKI JO


WARHEAD

бят, когда их могилы разворовывают. Несчастный вор и не подозревал, что в погребальной камере находится Руда, помещенная там, чтобы уничтожить любого незваного гостя. Тело вора было полностью уничтожено, в его душа — проклята навеки.

— Где-то я его уже видел, — задумчиво изрек Геймер.

— Точно, в игре Pray For Death, там тоже был свой Анубис. Но Pray For Death вышла уже после того, как War Gods появился на игровых автоматах, так что надо еще подумать, кто у кого бойца украл. Ладно, хватит про Анубиса, перейдем к следующему Богу Войны.

Несколько тысяч лет назад целое королевство поклонялось Руде как богу. Но мир полон завистников, и вот соседи объявили королевству войну за право обладания Рудой. Перед лицом неминуемого поражения царь спрятал Руду в каменного идола. Под действием сил Руды идол ожил и превратился в Така (TAK), мстителя за исчезнувшую цивилизацию.

— Не ахти, — безапелляционно заявил Геймер.

— Не нравится Так — тогда взгляни вот на этого. Ахау Кин (AHAU KIN) был верховным жрецом одного из древних племен Южной Америки. Однажды его посетило видение, из которого он узнал, что на дне жертвенного колодца его племени таится неслыханная власть. Одного за другим посылал он своих рабов нырять за сокровищем, но ни один из них не вернулся. Наконец, сойдя с ума от жажды овладеть им, жрец сам бросился в колодец и достал-таки желанную Руду.

— Краснокожие братья на тропе войны, — этот боец Геймеру тоже не понравился.

— Далее по списку у нас идет Максим (MAXIMUS), могучий гладиатор. Его заставляли драться ради услаждения взоров его хозяев. Но однажды, во время праздника, посвященного Руде, его выбрали сражаться с ему подобными для того, чтобы определить следующего хозяина Руды. Максим убил своего противника, а потом прикончил и своих хозяев. Он завладел Рудой и бежал. Преображенный силой своего трофея, он теперь сражается за всех порабощенных.

— Наконец-то хоть один хороший паренек!

— Очередной жертвой Руды стал средневековый самурай, нашедший ее накануне великого сражения. Побежденный ее властью, он убил всех своих людей в приступе ярости. Потрясенный делом рук своих, он стал Кабуки Жо (KABUKI JO), изгнанником, стремящимся обуздать овладевшую им силу.

— Что-то странноват он для самурая. А где катана?

— Ну ты и брюзга! Ничем тебе не угодишь! Если тебе и этот не понравится...

— Кто такой?

— В наше время правительство одной из стран (наверное, это американцы) проводило секретный эксперимент по слиянию Руды и ядерного оружия. Обеспокоенные полученными данными о непонятных явлениях в исследовательском центре, они направили туда своего лучшего сотрудника. Но когда тот прибыл на место, здание взорвалось покрыв его тело мелкими частицами Руды. Солдат превратился в WARHEAD, супербойца.

— Ей, да это же Джонни Кейдж из Mortal Kombat'ов! — вскричал Геймер. — Джонни вернулся!

— Предпоследним у нас Вуду (VOODOO). Кстати, к твоему сведению, так называется завезенная с рабами из Африки древняя религия, ныне считающаяся черной магией. Именно с ее помощью некий шаман правил людьми на одном из островов в Карибском море. Доведенные им до отчаяния несчастные собрались все вместе и в одну темную (а может, и не такую уж темную) ночь схватили шамана и сожгли его заживо на костре. Но всякое дело нужно уметь доводить до конца, а они забыли об этом, выкинув останки в запретное болото. На дне этого болота находилась Руда, оживившая труп шамана и превратившая его в Вуду, бога живых мертвых.

— Черепушка какая-то размалеванная... Руда эта твоя могла бы и получше чего сотворить, если она такая могучая.

— Могущество Руды беспредельно. Оно не подвластно ни пространству, ни времени. В 2096 году ученые имплантируют небольшое количество Руды в свое новое творение, киборга CY-5[TM]. Благодаря этому киборг обретет жизнь и, как водится в таких случаях, первым делом прикончит своих создателей. Он придет к выводу, что для обретения большего человеческого сознания ему необходимо больше Руды и начнет вести систематическую беспощадную войну для достижения этой цели.

— На Арнольда не тянет, — презрительно фыркнул Геймер. — Слушай, а они только друг с другом драться будут?

— Почему только друг с другом? Есть и два главных босса. Первый — Грокс (Grox). Парень солидный, против него большая часть стандартных ударов не действует, к тому же он обладает неприятной привычкой делать апперкот двумя руками, если попробуешь ударить его в прыжке. А вот его атаки в прыжке весьма неприятны.

— А главный гад?

— Главного гада зовут Эксор (Exor). При встрече с ним не суетись, он тебя быстро прикончит. Пара-другая ударов — и ты уже не жилец.

— А блоки?

— Не помогают.

— А прыжки?

— Бесполезны.

— А комбинации из 10-ти ударов?

— Не действуют.

— А ловушки?

— Тоже.

— А слабости у него есть?

— Есть, но их ОЧЕНЬ мало.

— Как же с ним тогда драться?

— А драться и не нужно, нужно найти тайное место...

— Какое такое тайное место?

— Вот выйдет игра на PC, тогда и покажу.

Весь оставшийся день Геймер смотрел на меня снизу вверх и говорил очень почтительно.

Но на следующий день опять вел себя развязно и нахально.

над Геймером безбожно издевался
Андрей Терминатор


VOODOO


CY-5[TM]

REVIEW

BLADE

Конкуренция, как известно, замечательная вещь. Приятно сознавать, что большие и серьезные фирмы из кожи вон лезут, чтобы угодить любителям компьютерных игр (то есть нам с вами) и при этом опередить своих соперников. Не успели Raven Software анонсировать Hexen II (о чем мы уже рвссказывали), как появилась новая заявка на создание игрушки в том же духе. Blade – так называется это творение Rebel Act Studio, издателем которого будет TBA.











Вам грозит биться насмерть со всякой нечистью в мрачных лабиринтах, воплотившись по своему выбору в одного из четырех главных героев (вот совпадение! В Hexen II их тоже четыре). А шустро двигаться в игре ой как понадобится! Срежения с гигантскими червями, скелетами, минотаврами и прочими созданиями из бестиария Rebel Act Studio потребуют немалой сноровки.

Все персонажи будут полигонными, снабженными специальной системой трансформации скелета для придания движениям большей плавности и естественности.

Разработчики сулят нам почти полностью интерактивный трехмерный мир, в котором будет возможна, например, такая тактика: отрубить одному врагу руку, схватить ее и швырнуть в другого противника. Неплохо, правда?

Похоже, что сражения в игре будут происходить по большей части "один на один", что вызывает некоторые ассоциации с Witchaven.

К сожалению, пока очень мало известно об оружии, которое попадет к вам в руки. Видимо, это будут все разновидности холодного оружия плюс магия в придачу.

Ну и, конечно, Blade включает в себя ставший уже почти стандартным для качественного 3D action набор: всевозможные типы движений, включая плавание, ползание и свободный полет; реалистичный бой с нанесением (и получением) различных ран и увечий; поддержка режима multiplayer до 8-ми игроков; real-time lighting и отбрасывание объектами теней.

Выход Blade заявлен на 4-й квартал 1997, а Hexen II – на 2-й. Стоит Raven Software чуть-чуть опоздать с релизом своей игрушки, и... кто знает, что тогда может произойти?

Чего только сейчас не "симулируют" компьютерные игрушки! Видимо, много оказалось любителей поиграть, скажем, в гольф, не вставая со стула. Теперь настала очередь еще одной популярной "буржуйской" забавы – кегельбана.

Ten Pin Alley была разработана фирмой Adrenalin Entertainment (название-то какое!) и успешно издввалась ASC Games в версии для Sony PlayStation. Теперь пришел черед платформы PC.

Разработчики сулят нам "улучшенную графику" (что бы это ни значило) и возможности игры в режиме multiplayer. Имеющився на настоящий момент скрины являются картинками 640x480 при 256 цветах. Конечно, неплохо, но ничего экстраординарного в этом нет.

У вас будет возможность выбирать из 8-ми самых разных игроков: от пузатвнького Chuckie



TEN PIN ALLEY

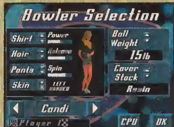
до длинноногой Flo. Каждый игрок обладает собственным стилем игры, силой и точностью бросков, своей особой реакцией на удачи или промахи.

Еще одним отличием PC версии игры станет "swing-meter" – специальное табло, позволяющее более точно регулировать направление броска и вращение шара.

В игре тщательно проработаны физические эффекты, возникающие, например, при "подкрутке" мяча. Они существенно влияют на количество сбитых кегель.

Через Интернет в турнирах могут участвовать одновременно до 10 человек.

В целом, игра выглядит любопытной, вот только найдется ли в России достаточно любителей кегельбана, чтобы Ten Pin Alley стала действительно популярной? Срок выхода игры – второй квартал 1997 года. Среда обитания – DOS.

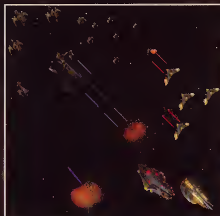




PAX IMPERIA 2: EMINENT DOMAIN



Если первая "Империя" существовала исключительно на Mac'ах (где пользовалась заметной популярностью), то вторая часть теперь появится только на PC. Первоначально разработку проекта осуществлял Blizzard Entertainment (Warcraft, Diablo) — до тех пор, пока компания не взяла курс на создание исключительно суперкассовых игр. А поскольку Pax Imperia II представлялась середнячком, то ее без долгих раздумий продали на THQ, занимающуюся изданием игр и не брезгующую второсортной продукцией. THQ, в свою очередь, поручили доработку игры команде Heliotrope. Что получилось в результате предпринятой доработки и переработки игры? Об этом статья.



Master of Orion 3?

С первого взгляда Pax Imperia II напоминает вышедший в конце 1996 года Master of Orion 2, а также в некоторой степени Ascendancy и Fragile Allegiance. Даже авторы не отрицают определенного сходства, соглашаясь, что между двумя этими играми можно провести "некоторые" параллели. На самом деле параллелей больше, чем достаточно.

Космическая стратегия Pax Imperia II — это стандартный набор, включающий в себя: а) дипломатические отношения с другими расами, б) менеджмент ресурсов, в) развитие сотен технологий для упрочения своего военного положения и достижения дальних звездных систем, г) развитие сил обороны и нападения, космические баталии, д) построение шпионской сети, позволяющей защитить себя от внезапных вражеских атакующих поползновений, и е) как водится, классический сюжет, заключающийся в том, что вы стремитесь к становлению себя в роли императора (властителя, президента) галактики. Как вы понимаете, все это было в Master of Orion II.

Чем Pax Imperia II отличается от названного Microprose'овского творения? В первую очередь — космическим боем, происходящем в реальном времени (в отличие от пошагового механизма, применявшегося практически во всех других космических стратегиях). Второй заслуживающий внимания момент — гигантизм галактической карты Pax Imperia II. Согласитесь, что 800 (!!) звездных систем, в каждой из которых по нескольку планет, а у каждой планеты еще и спутники, — это не шутка. Правда, сомнения в целесообразности подобного нововведения возникают в ту же секунду, как только задумываешься над тем, что ведь все эти 800 звездных систем придется еще и осваивать... Или, может быть, в каждой системе будут лишь одна-две пригодные планеты? Допустим — но зачем тогда было делать такое количество звезд, не проще ли было ограничиться сотней, но сделать большее число планет пригодными для колонизации и добычи полезных ископаемых?..

Дополнительные аспекты

В Pax Imperia II — шестнадцать рас, плюс существует возможность генерирования собственной расы. Можно будет также проектировать звездолеты на основе изобретенных технологий. Вкупе это все дает игроку неограниченный простор для воплощения разнообразных стратегических схем. Используя космические суда, различные по качеству брони и вооружению, и делая ставку на тщательно подобранные характеристики вашего народа, можно добиться эффективного применения военных ресурсов.

Любители сетевых баталий смогут сражаться по сети (до 16 человек), используя протокол TCP/IP или LAN.

Подводя итог, Pax Imperia II претендует на уровень добротной космической стратегии без особой оригинальности (за исключением real-time боя и огромной карты). В таком случае ее успех будет зависеть от того, какие другие подобные игры будут новыми на игровом рынке в момент ее выхода. Если ничего не будет — Pax Imperia II станет известна всему миру. В противном случае мы можем с уверенностью похвалить Blizzard за вовремя принятое решение отказаться от данной игры.

Михаил Горюнов





PREVIEW

Meat Puppet

Жанр: Action
Июнь 1997 года

По поводу символьной формы выражения мыслей

Meat Puppet издается на Playmates Interactive Entertainment, ответственном за появление MDK, и разрабатывается силами Kronos (спецэффекты в Phantasmagoria и кинофильмах "Бэтман"). Игра относится к категории "top-down action shooter"; в переводе на родной нашему сердцу русский язык это означает DOOM в изометрической перспективе (вид сверху и сбоку). Однако как MDK, относящийся к жанру 3D action, отнюдь не является клоном вышеупомянутого DOOM, так и Meat Puppet далеко выходит за рамки стандартов Crusader, Total Mayhem, Bedlam и им подобных. И даже более того. Когда речь заходит о Meat Puppet на язык просится сравнение с выжившим из ума Diablo.

Возьмите для примера — да, пусть это будет Crusader. Превратите закованного в задымленные красные доспехи крестоносца в изящную девушку, чьи гимнастические навыки сделали бы честь Ларе Крофт из Tomb Raider, а внешность обеспечила бы главную роль в кинофильме про вампиров (подразумевается роль предводительницы вампиров — на меньшее не потянет). Вооружите получившийся гибрид женщины-гимнастки и вампира соответствующим оружием. Добавьте орды монстров, чьи количественные и толпою-атакующие характеристики сделали бы честь Diablo. Далее поместите полученных персонажей в урбанизированный мрачный мир, озвучьте этот мир грохотом механизмов и нестройным писклявым ором, производимым монстрами.

Нет, это еще не все. Мобилизуйте скрытые ресурсы вашей фантазии — осталось не так уж много. К общей картине осталось пририсовать великолепный сюжет и жуткую неудобность управления, а также состоящие из чудовищных нагромождений арматуры уровни и тот факт, что эти нагромождения напрочь закрывают то, что находится за ними, так что вы подчас теряете героиню из вида. Как, готово, воображение не подвело вас?

Если не подвело, то теперь вы можете понять, какого рода чувства мы испытали и что подумали, протестировав демо-версию Meat Puppet. В символьной форме, нашу реакцию на демо можно выразить как <??!?!?!?!?>.

Да, кстати, "Meat Puppet" переводится примерно как "Кровавая Кукла" (надо сказать, для подобной игры подобное название — это из области "лучше не придумаешь"!).

Устами продюсера глаголет истина?..

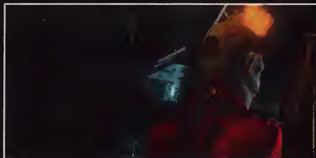
"Сделанный нами изометрический движок, без сомнения, является лучшим в своем роде, — утверждает продюсер и главный дизайнер проекта Дэвид Сизрс (David Sears). — Движок настолько быстр, что мы были вынуждены немного притормозить скорость прохождения игры, дабы человек успевал реагировать на происходящее, — и это при полноэкранном скроллинге, исключительно сообразительном AI и возможностью пребывания на одном экране более 100 противников одновременно." */источник информации — website CNET/*

Что ж, подобное вполне реально. Как в отношении возможного числа противников на экране, так и в отношении движка — игра идет на разрешении 800x600 и при этом не слишком тормозит.

Всего в Meat Puppet предполагается 35 противников, различающихся не одним лишь названием, но также и абсолютно несхожей внешностью и бойцовыми характеристиками. Что касается интел-









лекта, то он немногим превосходит аналогичный в Diablo — разве что у боссов, с которыми предстоит сражаться в конце каждого из шести уровней, могут оказаться мозговые извилины, чье косичкообразное переплетение можно будет сравнить с интеллектом.

Основным минусом Meat Puppet является управление. Задействованы одновременно и клавиатура, и мышь. Прыжок — двойной Ctrl, бег — Shift с последующим нажатием стрелки вперед, движение вперед — стрелка вперед, повороты и стрельба — мышь. По отдельности все эти манипуляции вполне исполнимы, но в сумме требуют длительного привыкания. Впрочем, мы сейчас говорим о демо, и никто не мешает разработчикам подкорректировать управление в полной версии.

Властелины игрушек: сюжет

Вы попадаете в 21 столетие, где становитесь подневольным наемником на службе чудовищных властелинов игрушек. Точнее — нвемницей по имени Lotos Abstraction. Поспешно согласившись войти в состав некой таинственной, но безобидной при первичном рассмотрении организации, вы разом превращаетесь в лишенного права на индивидуальность рекрута общества Мартинет (Martinet). Трудно спорить с новоявленными хозяевами, когда в твое тело внедрены вызывающие невероятную боль импланты. Поступив вопреки приказу хозяев, ты рискуешь умереть мучительной смертью. И не в характере Lotos мириться с подобным положением вещей.

Миссия Lotos состоит в том, чтобы проникнуть в шесть так называемых "посольств" (в действительности это корпоративные центры) и уничтожить лидера каждого



из них. Для облегчения задания в тело Lotos встроен персональный электронный компьютер, управляемый Думзйном — когда-то человеком, нынв же — лишенным тела компьютвризованным интеллектом. Думзйн способен отлично справиться с возложенными на него функциями, но это не единственное, чем он может быть полезен для оказввшейся в не самом завидном положении Lotos. Он не слишком-то рад своему перерождению. И готов мстить...

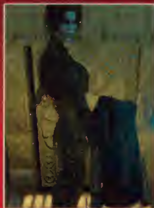
Сея разрушение и смерть, выполняя миссии и удовлетворяя кровожадные потребности политики властелинов игрушек, вы должны при помощи Думзйна раскрыть окутывающие их тайны и положить конец своему рабству.

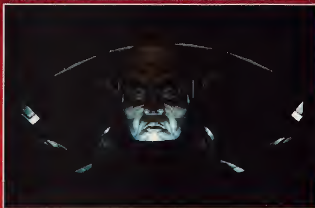
В виде резюме

Не то что говорить — даже и задумываться не рискнем мы над тем, насколько удачной окажется эта новая вариация из области "идейная структура Crusader + динамика Diablo". Безусловно, Meat Puppet — сложная и весьма неординарная игра, с рядом недостатков, но в то же время и уникальная. Учитывая разворачивающуюся по поводу Meat Puppet рекламную кампанию, с этой игры может и статься — дорастет до уровня хита. А может пройти незамеченной, короткохвостой кометой мелькнув по игровому небосклону.

Но, как бы то ни случилось, нестандартное — это всегда интересно. Правда, конечно, не всегда игрбельно...

Денис Давыдов
Александр Колосков







PREVIEW

MISSION TO NEXUS PRIME

Жанр: Real-time стратегия
Май 1997 года

Полезное наводнение



Девятый вал игр в жанре real-time strategy накатывается на прилавки магазинов. Что оставит после себя этот бурный поток? Холмы серых невзрачных песчинок или россыпи золотых блесток? Посмотрим, когда будем подводить итоги 1997-го. Но до этого еще далеко, а пока фирмы одна за другой анонсируют новые разработки и каждая уверена, что уж ее то детище непременно блеснет, засверкает и надолго запомнится игроманам.

Сражения с инопланетянами. Что может быть оригинальнее?



Похоже, что DigiFX Interactive (автор Harvester), представляя свою новую игру Mission to Nexus Prime, не сомневается в успехе.

Разработчики взялись за дело серьезно и, не вводя принципиальных новшеств, поставили своей целью довести до совершенства все элементы классической стратегии в реальном времени.

Для игрушки обещана полноценная сюжетная линия, которою создал не кто-нибудь, а знаменитый писатель в стиле "звездных войн" Тимоти Зан (Timothy Zahn). Между прочим, лауреат престижнейшей премии Хьюго и автор массы бестселлеров.

Тимоти Зан (Timothy Zahn) — один из самых известных на Западе писателей в области military-science-fiction. Закончил Мичиганский университет (1973) и университет Иллинойса (1975). Первый рассказ опубликовал в журнале "Аналог" в 1979 году. Первым романом Зака стал "The Blackcollar", вышедший в 1983 году. После него Зан занял твердую позицию в рядах элиты научной фантастики. Потом последовали такие романы, как "Cobra", "Deadman Switch", "Cascade Point", продолжения для "Cobra" и "The Blackcollar". Вершиной писательского творчества Зана по праву можно считать трилогию "Star Wars", первый том которой появился в 1991 году; трилогия недавно была переведена на русский язык (хотя местами перевод выполнен не очень корректно). После трилогии о звездных войнах Зан создал новую трилогию — "Conquerors' Pride", из которой уже вышло два тома.









46 разновидностей боевых единиц, 32 типа строений — разнообразие возможностей превращает решение тактических задач в настоящую головоломку. Сюда следует прибавить жесточайшую конкуренцию за природные ресурсы, необходимые для развития, что тоже не облегчает жизнь игроку.

История с географией

Ландшафты в игре перестали быть пассивным "местом действия". Арктические пустоши, тропики, вулканы и пустыни "живут" своей жизнью, преподнося игрокам один сюрприз за другим. Теперь ваша техника рискует утонуть в разлившемся море лавы или провалиться под лед. Здесь и там разбросаны пещеры, которые могут служить прекрасным местом для засады, если вы спрячете в них свою боевую технику. Последним штрихом, довершающим и без того эффектную картину, является наличие в каждом ландшафте "местных жителей" — самых различных созданий, которые доставят много неприятностей, если не уделять им



Естественно, связанные с игрой подробности содержатся в секрете. Известно только, что в основу истории будет положен (ни за что не догадаетесь!) военный конфликт между людьми (United Ethos of Humanity, U.E.H.) и инопланетянами (Rossh).

Вам предложат в общей сложности 40 миссий: 20 за "хороших парней" и 20 за "плохишей". Основная задача — не тотальное уничтожение противника, а успешное выполнение конкретного поручения командования. Исследование руин древних цивилизаций, защита своих форпостов, уничтожение вражеских патрулей — трудно себе представить, до чего еще может дойти воображение такого изощренного фантаста, как Тимоти Зан.





достаточного внимания. Это не Warcraft'овские безобидные свинки и овечки, которые только и могли, что путаться под ногами.

Вам быстро надоедают стандартные миссии? Что ж, Mission to Nexus Prime предлагает игрокам мощный редактор уровней, позволяющий изменять не только ландшафты. Количество и размещение боевой техники, ее характеристики — все под вашим контролем!



Записывайтесь в фанаты, пока очередь не набежала

Игра сделана в красивой трехмерной графике и будет поддерживать разрешение от 640x480 до 1280x1024 при 16 миллионах цветов, используя все возможности Windows 95 и Windows NT.



К сожалению, пока нет никакой информации о таком важнейшем компоненте любой real-time стратегия, как искусственный интеллект. А вот для любителей потягаться с живым противником обеспечен полный набор услуг: соединение через модем и напрямую, поддержка сетевой игры до 8 игроков и возможность сражений через Internet. Причем DigiFX Interactive планирует одновременно с выходом своей игрушки открыть специальный игроывой сервер для будущих фанатов Mission to Nexus Prime.



Роман Кутузов

ZORK
Grand Inquisitor

Жанр: Квест
Осень 1997 года

Как прекрасен этот мир...

Кажется, руководство Activision твердо решило не останавливаться на достигнутом и "приобщить" еще больше людей к волшебному миру Zork'а. Впервые воплощенный в виде текстовых квестов в конце семидесятых, этот мир привлекал тогда еще неискушенных игроков обширностью, опасностями и разнообразием. Что с того, что в первых Zork'ах отсутствовала графика! Коли есть воображение, то графика не так уж и важна. Но заря увлечения компьютерными играми прошла — требовалось больше, чем просто сюжет. Играющие требовали зрелищ и не удовлетворялись одним лишь хлебом. По меткому выражению "SBG Magazine", развитие технологии сложило "эпитафию на усыпальницу текстовых квестов".

Но, к счастью, прекрасная страна не ушла в небытие. Примерно через десять лет после выхода первой "серии" Activision продолжила выпуск игр о магическом королевстве. Появилась неплохая adventure — Return to Zork, а не так давно (около года назад) вышло очередное продолжение — Zork Nemesis.

Высокие технологии

Хотя действие Nemesis происходило на некотором отдалении от земель "классического" Zork'a, разработчикам игры удалось сохранить уникальность и самобытность игрового мира. Напоминающая Myst (изображение от первого лица) графика в Nemesis превосходила все, что игрокам доводилось видеть раньше. При создании игры были применены некоторые новые приемы, в частности трехмерный звук (Q–Sound), а также возможность плавно обозревать мир вокруг себя и иногда смотреть вниз и вверх, останавливая взгляд, где душе угодно (технология Z–Vision).





В сочетании с прекрасными анимационными фрагментами, логичными головоломками, превосходным сюжетом и уникальной атмосферой Zork'а эти приемы сделали игру, с моей точки зрения, просто шедевром.

История продолжается

Совсем недавно Activision обнародовала свое решение — выпустить продолжение. Новая "серия" будет носить название Zork Grand Inquisitor. Как следует из названия, на этот раз игроку придется разоблачать козни Великого Инквизитора, который, опасаясь могущества магов и боясь, что у него не хватит сил для контроля над всеми жителями страны, запретил применение магии на территории Zork'a. Главному герою кажется, что именно из–за этого для страны наступили темные времена. Чтобы спасти родину, он ищет помощи у сил магического Сопротивления.

По словам Laird Malamed, режиссера проекта, для срыва ко–

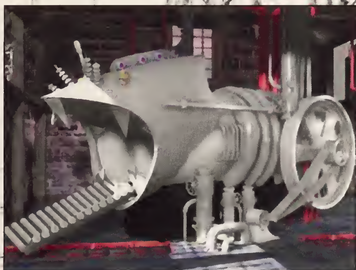
PREVIEW

Поклонникам Zork посвящается

В первых числах апреля Activision выпустила три коллекционные подборки: MechWarrior 2 Battle Pack, Zork Legacy Collection и Shanghai Double Pack. В Zork Legacy Collection вошли Zork Nemesis, Return to Zork и, что практически неожиданно, пять классических текстовых квестов: Zork I/II/III, Beyond Zork и Zork Zero. Помимо того, к общему набору прилагаются печатные Encyclopedia Frobozzica (история, география и прочее мира Zork), Bivotar Diary (рассказ о приключениях агента Zork) и книга хинтов для Return to Zork.

варных планов Инквизитора играющему придется совершить несколько путешествий во времени, чтобы доставить в современность некоторые магические предметы из далекого прошлого, утраченные во тьме веков.

Теперь играющие смогут воочию увидеть многие места выдуманного мира, которые в текстовых сериях Zork'a можно было себе только представлять. Судя по всему, в Grand Inquisitor технология Z-Vision будет доведена до совершенства и



графика станет еще более прекрасной, чем в Zork Nemesis. В лучшую сторону изменится интерфейс и система путешествий в места, где игрок уже побывал. Сама игра станет более интерактивной. Звуковое оформление, музыка и анимационные фрагменты, судя по всему, также помогут "Инквизитору" поднять планку трехмерного adventure на новую высоту. А самое главное — к моменту появления игры ее будет с чем сравнивать: в конце весны появляется Riven — The Sequel to Myst.

Павел Коротов

MAGESLAYER

Raven Software всегда отличались способностью замечать культовые игры и затем создавать нечто похожее. Чтобы убедиться в справедливости данного высказывания, достаточно вспомнить Heretic и Hexen, сделанные на движке DOOM. Что касается нового детища компании – Mageslayer (издатель – GT Interactive), то в данном случае мы имеем дело с Diablo в свойственной многим аркадам "top-down" перспективе. Помимо перспективы и особенностей сюжета, никаких других отличий от Diablo в Mageslayer пока что обнаружить не удалось (зато обнаружили массу схожестей с другой игрой подобного толка – Gauntlet). Что, впрочем, не помешает игре стать хитом мирового уровня – по той причине, что разработчиком является Raven.

● Вам на выбор, по традициям жанра в целом и Raven в частности, будут предложены четыре героя. Первый – Worlock – маг, достаточно стандартен и предназначается для тех, кто просто хочет провести время за хорошей месиловкой. Arch-Demon – маг демонической наружности, способный исторгать огонь. Inquisitor – дух, могущий призывать себе на помощь привидений и оживлять мертвых. Earth Lord – представитель народа гномов (dwarf), творящий чудеса со своим молотом. Помимо того, каждый герой характеризуется широким набором параметров: скорость, обороноспособность, здоровье, плюс четыре способа атаки, плюс еще некие особые навыки.

● Тактика и стратегия прохождения уровней для каждого из персонажей будет отличаться. Таким образом, количество уровней (тридцать) можно умножать на четыре, что дает фантастическую цифру – аж 120 миссий.

● Задача – найти и вернуть пять реликвий, с помощью которых требуется свергнуть ужасную тиранию властителя Lore Thale.

● Об оружии Mageslayer пока что ничего неизвестно. Зато есть информация о нескольких заклинаниях. Перечислять смысла нет: читайте нашу статью по Diablo в предыдущем номере и меняйте графику, в остальном – то же самое. В двух словах, заклинания пока что сводятся к нанесению противнику всевозможных физических увечий и воплощены в красочной графике.

● Ролевые элементы, присущие Mageslayer, заключаются в том, что по мере прохождения уровней главный герой набирается опыта (пресловутый experience), приобретает новые навыки и получает в распоряжение более мощные средства уничтожения.

Самое раннее, когда Mageslayer появится, – конец 1997 года. Среда обитания – DOS и Windows 95, причем под Windows игра использует DirectX, что в свою очередь приводит к 16-битной графике (под DOS – 8 бит).



MAX. VIEW

Глобальные обзоры, статьи по Интернет, интервью, информация о компаниях игровой индустрии, а также игровое железо

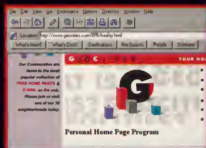
Легендарный Сид Мейер в поисках творческой независимости – история создания Firaxis





Число Quake'ов на душу населения растет с каждым днем – и не пора ли вам смастерить для себя свой собственный?





Как насчет странички в Интернет за бесплатно?

Ваш дом в Интернет

Бесплатно... На GeoCities

Вы уже имеете доступ в Интернет, у вас есть свой e–mail, вы посетили огромное множество web–страниц, красивых и не слишком, умных н не очень. Другимн словамн, вы уже бывалый в сети человек. И пришла пора громко сказать свое слово (вы уверены, вам есть что сказать) в области web–днзайна.

Если ваш провайдер не позволяет размещать на своем сервере web–страницы, требует за это деньги (что гораздо непрнятнее простого отказа), издевательски предлагает ограничить ваш полет фантазии одной страничкой без графики или по каким–либо причинам вы хотнте скрыть от потенциальных посетителей свои реальные координаты, но не терять с ними связи, то наилучший выход для вас — это сайты, предлагающие бесплатное размещение web–страниц для всех желающих.

Самый–самый известный среди них — GeoCities (**www.geocities.com**). Его "население" перевалило за 500 тысяч человек, и по итогам 1996 года он входит в десятку самых посещаемых сайтов в мире. Зарегистрировавшись на этом сервере, вы получаете еще один e–mail (предположим, lalala@geocities.com), который можете использовать для конфиденциальной переписки, и 2 Mb под свою домашнюю страницу. Единственное, что вам для этого потребуется — это свой e–mail (ваш родной). Следующее действие — натравить Netscape Navigator или Internet Explorer на http://www.geocities.com и набраться терпения в количестве, обратно пропорциональном скорости доступа в Интернет.

■ Официальная инструкция: первый шаг - осмотреть "районы" города и найти свободное место

Если у вас нет проблем с английским, можно почитать, что они там пишут, в противном случае сразу жмите мышкой на FREE PAGES. Там рассказано, какие они славные и что нужно делать дальше. А дальше надо найти свободное место, в котором вы сможете поселиться. Для этого необходимо выбрать район города, а затем и номер дома; соответственно адрес вашей страницы будет выглядеть примерно как

http://www.geocities.com/Holliwood/1234.

Районов много, и каждый, в принципе, что–либо означает — объединения по общим интересам, так сказать. В Holliwood, например, живут кнноманы, а в SiliconValley, понятное дело, компьютерщики. Но все это весьма условно и важно только в том случае, если вы захотите принять участие в официальной жизни GeoCities и создадите нечто весьма выдающееся, достойное звания лучшей страницы сервера (напомню — более 500

■ Локатор свободных мест - важнейшее место прн поиске

тысяч домашних страниц!). В этом случае вам предложат переехать в соответствующий район. А так, если вы — традиционалист по убеждениям и попали в район, где обитают представители сексуальных меньшинств, — ничего страшного, вас не выгонят и, скорее всего, даже не заметят. Главное, на что влияет выбор района, — это наличие в нем свободных домов. В SiliconValley даже не суйтесь, там все давно занято, только время потеряете.

■ No Vacancies - мест нет, короче говоря, - такое вы увидите еще не раз

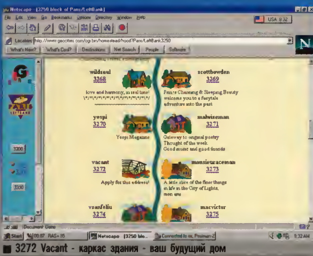
Поиск вакантного места на GeoCities — вопрос непростой, н, если следовать их же инструкциям, может затянуться очень надолго, особенно если у вас не слишком–то скоростной канал. Многие бросили всякие попытки, так н не добившись успеха. НО! Есть утилита, которая почему–то нигде не прописана, значительно ускоряющая поиски:

http://www.geocities.com/homestead/homevac1.html.

Названная утилита сканирует сразу несколько сот домов выбранного района н показывает, где есть незанятые.

■ Есть! В указанном районе осталось ОДНО свободное здание. Спешите, возможно в это же время его хочет занять кто-то другой.

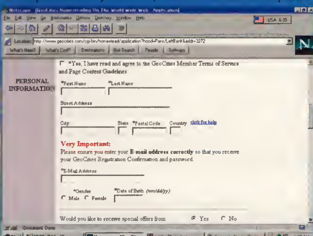
ВАШ ДОМ НА GEOCITIES



■ 3272 Vacant - каркас здания - ваш будущий дом

Отыскали свободный домишко? Отлично, жмите на него мышкой, и перед вами появится анкета, смысл которой состоит в том, что ее нужно заполнить. Все поля, помеченные * , обязательны к заполнению, остальные можно пропустить.

Первым стоит пункт о том, что вы ознакомились с правила-



■ Главное правильно укажите свой e-mail, иначе ответ придется ждать слишком долго ;-)

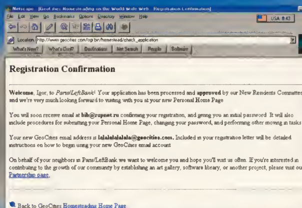
ми, которые приняты в GeoCities. Не забудьте его пометить. Вкратце правила сводятся к тому, что запрещены порнография, любая коммерческая деятельность, нелегальное распространение программных продуктов (crack, hack, warez) и т.д. Все как обычно. За нарушение, ясное дело, выселяют. Но — маленький секрет — по-русски они не читают, а стало быть, русскоязычное население GeoCities контролировать не могут.

ГЛАВНОЕ в этой анкете — честно указать свой e-mail, на него вам будет выслан пароль, и выбрать login (это будет ваше имя, то самое lalala), что тоже не просто, ибо hacker, daemon и еще 500 тысяч возможных комбинаций букв и цифр уже занято. Все прочее — как вам фантазия подскажет. Если после нажатия кнопки SUBMIT анкета появилась опять с сообщением, что такая запись в базе данных уже есть, скорее всего вы неудачно выбрали login. Попробуйте еще раз. Когда анкета исчезнет окончательно, появится сообщение о внесении вас в базу данных — это последнее, что вы дождетесь от них на данный момент.

Первый этап закончен, отключайтесь и ждите. Через несколько минут или часов — как повезет — вы получите письмо с указанием вашего имени, пароля и адреса вашей страницы (вы, наверняка, его уже забыли — уж больно он длинный).

Получив пароль, вы перебираетесь на страницу, где находится GeoCities File Manager.

Http://www.geocities.com/homestead/file_manager.html — утилита для управления файлами в вашей домашней директории. Указав свой login и password, вы попадаете на страницу со списком ваших файлов (так как вы еще ничего не вкачали, он пуст)



■ Удача! Регистрация подтверждена - место для вас забито, логин уникален. Осталось только ждать.

и перечнем доступного сервиса — возможность сделать upload заранее сделанной страницы (на первых порах рекомендую Netscape Navigator Gold — просто и весьма качественно) и воспользоваться одним из он-лайн редакторов, которые создали для вас сотрудники GeoCities.

После этого рекламируйте свою страницу всеми доступными способами. Сообщайте в телеконференции, регистрируйтесь на поисковых серверах, говорите друзьям и... и готовьтесь к приему гостей!

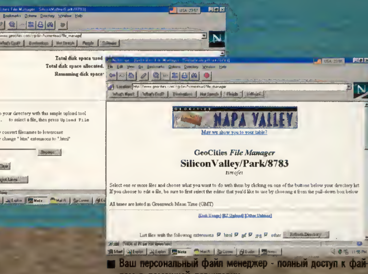
И в завершение приведу одну, как мне кажется, весьма полезную ссылку. Выглядит она следующим образом:

http://www.geocities.com/Athens/5734/gr_front.html

Это — страница официального русского переводчика GeoCities, там вы найдете подробный FAQ по GeoCities (ответы на наиболее часто задаваемые вопросы), последние новости официальной жизни сервера на русском языке и список русскоязычных ресурсов GeoCities.

До встречи на GeoCities!

Тимофей Макарович



■ Ваш персональный файл менеджер - полный доступ к файлам в домашней дериктории

РАЗВАЛ ID SOFTWARE ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Вряд ли среди поклонников игр для PC-совместимых компьютеров найдутся те, кто не слышал о DOOM или Quake. На слуху и название компании, создавшей эти ставшие классическими шедевры индустрии электронных развлечений. id Software — произнесите это название, и перед глазами начинают маячить мрачные лабиринты, злобные монстры, а в ушах стоит звон от бесконечной пальбы и воплей убитых врагов. Можно только удивляться непреходящему успеху этой компании и производимой ею продукции — игр "от первого лица". Но за последние несколько недель id понес значительные кадровые потери, которые, несомненно, изменят положение этой крупной игровой фирмы.

В последней декаде марта стало ясно, что процесс ухода специалистов из id Software не остановлен — Михаэль Абраш (Michael Abrash) продолжил дело, начатое Джоном Ромеро (John Romero), который создал собственную компанию Ion Storm и Джеем Уилбором (Jay Wilburn), работающим ныне в составе Epic Megagames. Также id Software покинул и Майк Вильсон (Mike Wilson), отвечавший за маркетинг компании.

Абраш является одним из немногих пришедших в id Software с собственным солидным "багажом" — на его счету сотрудничество с компанией Microsoft, самостоятельная деятельность в северных штатах США, публикации трудов по программированию (Power Graphics Programming (1990), Zen of Assembly Language (1990), Zen of Code Opimization (1994) и Zen of Graphics Programming (1995)), а также многочисленные статьи в компьютерной прессе (Programmer's Journal, Dr. Dobb's Journal, Dr. Dobb's Sourcebook, PC Magazine, PC World и др.).



Новая эмблема iD как-то очень сильно напоминает о уходах...



Раритетная фотография - id пока еще едино



Дж[illegible] [illegible]омеро и Том Халл - уже лосле [illegible] з id

В отличие от самоучки Ромеро, Михаэль Абраш имеет степень магистра наук, полученную им после учебы в университете штата Пенсильвания. Более того, одна из его ранних публикаций побудила тогда еще неопытных Ромеро и Джона Кармака (John Carmack) к созданию их шедевров. Вообще, для Кармака, по его собственному признанию, Абраш был чем-то вроде примера для подражания. После завершения работ над знаменитым DOOM он пригласил своего кумира в id Software, но тот отказался, сославшись на занятость в Microsoft. Дело в том, что Абраш, работавший в компании Гейтса, ожидал тогда начала работ над проектом "кибернетического пространства" — во многих интервью он ссылался на фантастическую новеллу Нила Стефенсона "Треск снега" (Neal Stephenson "Snow Crash"), описывающую возможное развитие виртуального мира. Видимо, это произведение весьма сильно повлияло на Абраша, недаром он говорил о том, что после прочтения книги понял, что на девять десятых может осуществить фантазии автора. Но что-то заставило руководство Microsoft передать основную часть проекта Абраша другой группе прогрвммистов, что и послужило одной из причин его ухода. К тому же на горизонте вновь появился Джон Кармак, который еще раз предложил присоединиться к id, где уже началась работа над новым хитом, имя которого затмило DOOM — в компании началась разработка Quake. По словам самого Абраша, когда он встретился с Кармаком снова и они несколько часов проговорили о новом проекте, сказать "нет" на предложение о сотрудничестве он уже не смог.

Так начался более чем двухгодичный период работы Абраша в id Software. Основной его обязанностью стала работа над графическим оформлением Quake — написание максимально быстрой программы, рассчитанной на минимизацию потерь качества при использовании трехмерной графики. Судя по конечному результату, его усилия не пропали даром — Quake был оценен по достоинству всеми, включая игроков, прессу и распространителей. Недаром в этот период взаимовыгодного сотрудничества уже упоминавшийся в связи со своим уходом Джей Уилбор отмечал, что с приходом Абраша в id Software в компании стали работать двое из трех лучших программистов в области компьютерной графики. Сам Абраш неоднократно отмечал, что особое значение следует придать многопользовательскому режиму новой игры, особенно варианту multiplayer через Internet. Именно благодаря его усилиям Quake приобрел столь характерные для Сети черты — в частности, возможность свободного входа и выхода игроков в процессе самой игры. Во время работы Михаэля в компанию пришел еще один известный человек — специалист по сетям Джон Кэш (John Cash), который и оптимизировал работу новой игры под управлением локальной сети, модема или средств Internet. Также именно Абраш популяризовал идеи создания игроками своих уровней, монстров и целых "миров" в мире Quake'a.

"Люди смогут создавать свои игры, всего лишь выбрав базу данных — картинки, текстуры, монстры, уровни и т.д. Другие компании создадут игры, базирующиеся на программных средствах и инструментарии Quake. Игроки смогут спокойно переходить из одного игрового мира в другой, используя старого героя. Это и станет первым существующим виртуальным пространством...," — эти слова он произнес в одном из интервью.

Но, должно быть, этим мечтам о киберпространстве не суждено было сбыться и на сей раз. Несмотря на откровенный коммерческий успех, Quake не произвел такого же эффекта, как в свое время DOOM. Безусловно, игра получилась отличная, но почему-то вскоре после ее выхода в свет родное гнездо покинул один из главных лиц в компании — Джон Ромеро. За ним, квк уже отмечалось, последовали и другие. Видимо, проект Quake'a не принес создателям того же удовлетворения, как в свое время DOOM, раз несколько человек, долгое время упорно над ним работавших, ушли и занялись своим собственным делом или вернулись туда, где работали ранее. Исходя из всего этого, можно сде-

лать вывод о том, что та дружественная атмосфера сотрудничества и обмена опытом, которая царила в id Software последние два–три года, начала испаряться. Чем это можно объяснить — кризисом ли жанра, неудовлетворенностью самих сотрудников или чем–либо другим, сказать сложно. Нам, сторонним наблюдателям, видны лишь факты, которые, как известно, вещь упрямая. И решение четвертого члена команды id Software об уходе — лишнее тому подтверждение. В этом свете оптимистичные рассуждения Джона Кармака и Джея Уилборна годичной давности о дальнейшей радужной судьбе id Software теряют свое значение. И, может быть, через несколько месяцев мы услышим новые подробности внутрикорпоративного конфликта в одной из самых известных компаний по разработке игр.

Михаэль Абраш же, по всей видимости, возвращается в мир деловых приложений, операционных систем и сетевых технологий. Недавно стало известно, что опыт этого ветерана компьютерной индустрии снова может быть востребован империей Била Гейтса — вопрос о его трудоустройстве в отдел лингвистики и национальных шрифтов компании Microsoft практически решен.

Андрей Филиппов

Материал подготовлен клубом "Game Galaxy" на компьютерах "Домовой" компании AT+. Более подробная информация о играх — по клубному телефону 237–3118.

ДЕЛО МЕЙЕРА ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ!

Около года тому назад по игровому миру поползли слухи о том, что один из самых известных и титулованных игровых авторов – Сид Мейер (Sid Meier) – собирается покинуть компанию Microprose и основать собственную игровую фирму. Второго мая прошлого года стало известно о создании компании Firaxis, президентом которой и стал Мейер. Вместе с ним в костяк новой команды вошли те, с кем он создал свои лучшие произведения, — Джефф Бриггс (Jeff Briggs) и Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds). Несколько позже, в середине ноября, было объявлено о том, что Майк Хэйр (Mike Haire), известный компьютерный художник, ранее также работавший в Microprose, получает пост старшего художественного директора. Таким образом, новое образование представляет собой старую команду, вышедшую из–под крыла Microprose и начавшую собственное дело. Сам Мейер объяснил это тем, что, несмотря на замечательные условия работы в Microprose, он и его друзья решили заняться самостоятельным творчеством — в современных условиях можно гораздо качественнее и проще работать в небольших группах, чем в крупной компании. Что же касается названия новой компании, то Брайан Рейнольдс прокомментировал его следующим образом: "Firaxis — это сочетание слов fire и axis (огонь и ось). Это слово символизирует раскаленное докрасна постоянно крутящееся колесо, что является неплохой иллюстрацией работы фирм–разработчиков игр."

Хотя имена основателей Firaxis широко известны, несколько слов о каждом из них дополнит общую картину появления новой компании. Начать стоит с Сида Мейера, недаром прозванного "отцом–основателем" индустрии компьютерных игр. Являясь одним из самых старых профессионалов игрового бизнеса (ему уже 42 года), Мейер создал целую плеяду игр, многие из которых положили



Брайан Рейнольдс - один из трех "китов"

начало целым игровым жанрам. Практически все его шедевры являются "первенцами". Им написан первый имитатор боевого самолета — "F–15 Striking Eagle", проданный тиражом более миллиона экземпляров (для середины 80–х это огромное число); игра "Silent Service", имитирующая управление подводной лодкой, была первой в своем роде; знаменитые "Pirates!" и серия "Civilization" являются классикой. Этот список можно продолжать довольно долго. Мейер помогал в создании и многих других известных продуктов Microprose, например, недавно вышедшей в свет игры Magic: The Gathering. Сейчас он занимает пост главы своей новой компании, чем весьма горд. "Я достиг этого. Я делаю то, что люблю делать," — говорит он. Джефф Бриггс, нынешний коммерческий директор Firaxis, также является одним из старейших представителей отрасли. Помимо чисто административных функций и продюсирования, Джефф еще во время девятилетнего сотрудничества с Microprose создавал звуковое оформление ко многим играм, особенно к творениям своего друга Сида Мейера. Классическое музыкальное образование (несколько ученых степеней, полученных в музыкальных университетах и академиях) и талант профессионального менеджера и продюсера сделали его одним из опытнейших представителей элиты игрового бизнеса. Брайан Рейнольдс, вице–президент и ответственный за разработку программ Firaxis, также является знаменитой фигурой. Несмотря на то, что он самоучка (по образованию Брайан историк и философ), его специальностью является разработка искусственного интеллекта в играх. Считая основной для себя целью создание AI, который бы мог играть на уров[illegible] не человека, Рейнольдс преуспел в этом во время работы над второй частью Civilization. Эти три опытнейших со[illegible] игр и являются инициаторами появления в свет ново[illegible]


Сид Мейер собственной персоной

вой компании. Впрочем, как уже было отмечено, чуть позже к ним присоединился и Майк Хэйр, отличившийся в графическом оформлении таких игр, как Pirates!, Colonization, Civilization и т.п. Заняв пост главы художественного отдела Firaxis, Майк будет курировать вопросы, связанные с графикой в будущих продуктах фирмы. Сид Мейер заявил после его прихода: "Майк будет играть важную роль в том, что Firaxis продолжит традиции выпуска качественных и крутых игр".

Все основатели считают Firaxis скорее большой семьей, чем просто коммерческим предприятием. Недаром Сид Мейер неоднократно заявлял о том, что компания не будет раздувать свой штат, так как идея Firaxis — объединение истинных профессионалов, которые будут создавать хорошие, качественные компьютерные игры, способные принести массу радости играющему. Пятнадцать-двадцать лучших представителей отрасли, собранные вместе, способны, по мнению руководства компании, обеспечить высокое качество, каковым отличались прежние шедевры этой команды. Надо отметить, что Firaxis не собирается заниматься распространением своей продукции самостоятельно. Обсуждение возможных партнеров Firaxis продолжалось довольно долго, пока в августе прошлого года не было объявлено о будущем сотрудничестве компании с гигантом индустрии — компанией Electronic Arts. Более того, некоторые игры будут выходить и под маркой небезызвестной компании Origin, также являющейся частью Electronic Arts. Как отмечал Линдсэй Рэйл (Lindsay Reihl), глава службы маркетинга и директор по связям с общественностью (public relations), между Origin и Firaxis есть несколько общих черт — во-первых, обе компании выпускают качественные, хорошие игры, во-вторых, идеи и сущность проектов Origin имеют много общего с идеями создателей Firaxis. По заявлениям обеих сторон, эта сделка будет взаимовыгодной и принесет свои плоды и Firaxis, и EA.

Что же касается планов на будущее, то никто из руководителей новой компании не называл конкретных сроков или

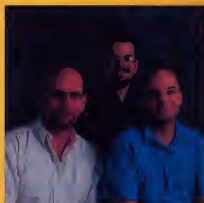


[illegible], Jeff, Nick, Jason, Tim, Mike H., Lindsay, Sid, Susan, Dave, Ro, Jerome [illegible] составе

названий будущих игр. Тем не менее, и Сид Мейер в своих радиоинтервью, и другие лидеры Firaxis неоднократно отмечали то, что наверняка большинство игр будут похожими на ставшими традиционными для их команды Civilization, Railroad Tycoon и другие. Сид Мейер, отвечая на вопросы слушателей радиоинтервью, неоднократно заявлял, что некоторые идеи, вынесенные им из создания Pirates! и Civilization, до сих пор не реализованы и ждут своего часа. Разработчики собираются включить в свои будущие проекты и возможность multiplayer, используя средства локальных сетей, модемной связи или Интернет. Джефф Бриггс, а также Брайан Рейнольдс, отвечая на вопрос по многопользовательским возможностям будущих игр в списке часто задаваемых вопросов (FAQ) на своем web-сервере, единодушно заявили, что компания внимательно следит за развитием технологии multiplayer и по возможности планирует включать ее в свои игры. Несмотря на свой боевой настрой, авторы не собираются спешить с выходом новых игр — основным принципом Firaxis является высокий качественный уровень. В целом надо сказать, что будущая продукция компании скорее всего будет очень интересной и вполне сможет конкурировать с играми других разработчиков.



Эмблема фирмы



Jeff, Brian, Sid - киты собрались вместе

Одним из основных событий в жизни молодой компании стал переезд в новый офис, общей площадью свыше 7500 квадратных футов. В этих помещениях коллектив Firaxis, пока общей численностью 14 человек, сможет свободно разместиться; при необходимости же число работников может возрасти вдвое. Очень интересен тот факт, что раньше здание было штаб-квартирой компании, производившей знаменитые револьверы Кольта. "Такое место вполне подходит для компании вроде Firaxis — здесь мы собираемся делать отличные игры," — пошутил Джефф Бриггс.

Все это дает надежду, что традиции старых шедевров Microprose не будут забыты и вскоре все любители творчества Сида Мейера смогут снова ощутить знакомое чувство создателя собственного мира, определяющего правила игры. А опыт и знания создателей, профессиональные навыки, а также развитие компьютерной техники, совершенствование искусства программироввния, скорее всего сделают компанию Firaxis одним из лидеров мировой индустрии компьютерных игр.

Андрей Филиппов

Материал подготовлен клубом "Game Galaxy" на компьютерах "Домовой" компании AT+. Более подробная информация о играх — по клубному телефону 237-3118.

QUAKE в лицах

Всем играм id Software была уготована участь хитов. Несмотря на весьма запоздалый выпуск, Quake не стал исключением. Вскоре, как у всякой добротной игры в жанре 3D action, у него появились сборники уровней с новыми монстрвми, дополнительным оружием, измененной графикой и т.п. О некоторых из них мы и расскажем.

Quake Mission Pack No.1: Scourge of Armagon

Разработчик: Hipnotic Interactive
Издатель: Activision
Примечание: для установки требуется полная версия Quake

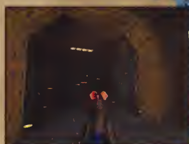
Предлагаемый сборник миссий **Scourge of Armagon** выполнен достаточно качественно. Причиной тому, скорее всего, послужил тот факт, что фирма id Software предоставила собственные профессиональные средства разработки достаточно талантливой команде. В результате появилось 22 уровня для игры в одиночку, дизайн которых может смело поспорить с "родными", и один уровень для multiplayer, который также получился весьма неплох.

В игре появилось множество новшеств, например, невидимые знергетические мосты, затягивающие подводные пропеллеры, которые в состоянии изрубить в кусочки неосторожного игрока, потянувшегося за безобидным с виду бонусом. Кстати, последних имеется предостаточно, так что вы можете полностью погрузиться в игровую среду, не заботясь о количестве боеприпасов. К классическому арсеналу добавились кое-какие новинки, которые продемонстрированы на иллюстрациях.

Не забыт и противник: среди новых монстров особый интерес представляют вооруженный гвоздометом скорпион и гремлины — весьма шустрые создания, которые постоянно пытаются выдернуть из ваших рук оружие. Впрочем, оружие вы можете отобрать обратно, но запас снарядов зти твари успеют изрядно сократить. Увы, интеллект чудовищ остался нв прежнем тупом уровне.

Достаточно здорово продуман сетевой уровень, который вполне может побороться за лидерство среди себе подобных.

В целом, если бы не отсутствие принципиально новых изменений, то Scourge можно было бы назвать вторым Quake. А так — зто очень приличная игра, в которой, к тому же, исправлены многие недостатки прообраза. Претерпело определенное изменение и графическое ядро, теперь на стенках остаются вполне ревлистичные отверстия от выстрелов. Складывается впечатление, что создатели Scourge сами не промах поиграть, в частности — в Duke Nukem 3D, влияние которого здесь весьма заметно.


Новый вид ружья — луч лазера может отразиться до двух раз, прежде чем попадет в цепь


Обещанный молот наконец появился и теперь он используется для метания молний


Скорпион, вооруженный пврой гвоздометов и своим классическим оружием, — весьма и весьма опасный противник

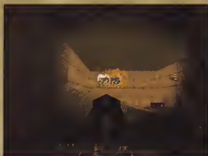

В отличие от Quake, тоннели бывают природного происхождения, с неровными стенами и перегороженные кое-где обвалами


Новая модификация Grenade Launcher позволяет использовать обычные гранаты в качестве мин

Quake Mission Pack No.2: Dissolution of Eternity

Разработчик: Rogue Entertainment
Издатель: Activision

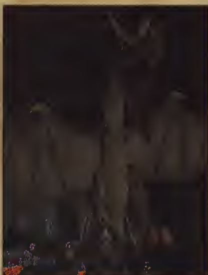
Предлагаемый сборник уровней по качеству не уступит предыдущему. Шестнадцать уровней для одиночной игры объединены в два зпизода. Имвется и один уровень для игры multiplayer, который в точности повторяет второй уровень первого зпизодв. Все зтапы игрушки достаточно сложны для прохождения и интересны. В отличите от прототипа, здесь имеется достаточно много запертых дверей, ворот и других сооружений, препятствующих вашему продвижению. Во время прохождения уровней вам предстоит поплавать в лодке, поискать способы запуска различных генераторов и т.п.


За один запп четыре ракеты сразу


Облако плазмы вместо луча


Лава в виде гвоздей очень опасна

Появились новые текстуры, источники света и типы телпортаторов. Нет ни одной плоской поверхности, конфигурация окружающего пространства подчас очень и очень замысловата. Изредка встречаются гравитационные аномалии и ветер, сдувающий героя в лаву в самый неподходящий момент. Помимо всяких прессов и зубастых стен, появились такие экзотические ловушки, как молниеметы.

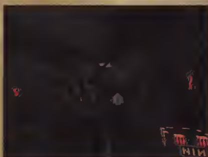

Игра света и тени напоминает скрины из Unreal

Не забыто и оружие. Точнее — боеприпасы, способные в корне менять свойства имеющегося у героя оружия. Добавилось и несколько новых артефактов, в то время как старые претерпели существенные изменения, причем не только в графическом исполнении, но и в свойствах.

Приятно отметить, что не были забыты и противники. Среди них вы встретите летающих демонов, мечи без хозяина (или с хозяином, но невидимым), подводных змей и прочую нечисть. На последнем уровне вас поджидает парящий в воздухе дракон — наиболее грозный оппонент во всей игре. И еще — складывается впечатление, что коэффициент интеллекта у супостатов прилично возрос. По крайне мере, теперь они не преследуют вас сломя голову.

Ваши задания также стали разнообразнее. Среди них — захват флага, удержание специального знака, игра в составе команды. По мнению редакции "Навигатора", этот сборник уровней можно считать лучшим среди рассмотренных.


Теперь гранатомет бросает целую гроздь гранат


Игра света и тени напоминает скрины из Unreal

Shrak for Quake

Разработчик: Quantum Axcess
Издатель: Quantum Axcess

В отличие от вышеупомянутого Scourge, эта поделка выглядит примитивной. Судите сами: блеклая палитра, достаточно путанные уровни, невзрачно прорисованное оружие, недалекие предсказуемые монстры. Кстати, насчет уровней. Все они после Quake покажутся слишком затянутыми и невыразительными. Возникает полное ощущение прогулки по канализации: плесень на стенах, глубокие ямы, уклоны, вода, — для полного эффекта присутствия не хватает только характерного запаха.


Классический интерьер — каменные своды и куча бонусов ненамного хуже Quake


Стартовая позиция в Shrak — пародия на Quake


Этот уродливый раздутый младенец — босс Shrak


Заменитель стандартной винтовки ничем от нее не отличается


Самая мощная пушка — метатель гранатоподобных шариков

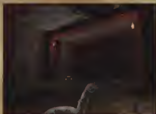

Гвоздомет с непрерывным дизайном


Если где–то темновато, то используйте световые шашки

В то же время, среди откровенно слабых уровней встречаются и достаточно профессионально выполненные работы. Похоже, что в погоне за оригинальностью, выразившейся в использовании в качестве монстров насекомых–переростков: гусениц, тарантулов, скорпионов и пр., дизайнеры позабыли про все остальные аспекты, которые делают из игры конфетку.

Возможно, кому–то покажутся интересными находки авторов в области изобретения новых видов оружия (взгляните на скрины), но эффективное применение некоторых из них весьма затруднено ввиду сложности попадания в цель даже с очень близкой дистанции. Как положительную сторону игры следует рассматривать применение таких нетрадиционных для жанра предметов, как веревка с крюком на конце, позволяющая цепляться за стены и потолки, световая шашка, предназначенная для освещения помещений, а также мины, которые взрываются при приближении какого–либо объекта.

Интересной возможностью Shrak является командная игра в сети с целью захвата флага и, хотя нечто подобное мы видели и раньше, здесь это реализовано просто здорово. Игру можно порекомендовать тем почитателям Quake, которым успели поднадоесть "родные" уровни от id Software и хочется чего–то нового.


С помощью веревки теперь можно легко забираться в те места, которые ранее казались недоступными


Эта штуковина очень полезна, так как позволяет игроку сделать монстров безразличными к вашей персоне


Нечто пулеметное и попасть им в цель сложно; когда же попадете, то выяснится, что повреждение слишком незначительное


По внешнему виду - пародия на SkyNet, а фактически тот же Rocket Launcher без каких-либо кардинальных отличий

Dark Hour

Разработчик: Microforum
Издатель: Microforum
Примечание: для установки требуется полная версия Quake

Выпущенный Microforum сборник состоит из 23 достаточно незамысловатых уровней. Зато к каждому из них прилагается описание и советы по прохождению. Разработчики применили при создании уровней собственные текстуры - увы! — достаточно блеклые и невыразительные. В результате получились слишком темные и почти пустые помещения с вкрапленными кое–где телепортаторами без обрамления.

Новых монстров не прибавилось, зато количество прежних просто умопомрачительно. Численность этой оравы создатели постарались компенсировать внушительным количеством бонусов — на одном из уровней можно найти ТРИ (!) Quad Damage. Оружие осталось прежним, и на фоне других продуктов подобного плана это смотрится просто скучно. Неясны и причины подтормаживания Dark Hour даже на достаточно мощных компьютерах. Создается впечатление, что сели вечерком друзья–товарищи, поковырялись в редакторе, да и склепали несколько уровней.

В целом, Dark Hour можно порекомендовать только большим фанатам Quake, которым не во что играть. Хорошо еще, в игрушке присутствует редактор, с помощью которого вы можете наваять нечто подобное.





Q!Zone

Разработчик: Wizard Works
Издатель: Wizard Works
Примечание: для установки требуется полная версия Quake

35 новых уровней к Quake в трех эпизодах, которые могут показаться достаточно несложными. В режиме для одиночного игрока их можно пройти за пару часов. А вот для multiplayer эти уровни действительно представляют немалый интерес, прежде всего благодаря большому количеству оружия и бонусов. Наряду с текстурами из самого Quake, присутствуют оригинальные — достаточно красивые и колоритные. Надо отметить, что в целом эти светлые уровни выглядят даже лучше, чем в Quake, — гнетущая мрачность тоже иногда может надоесть.

Среди нового оружия — Slicer, заменяющий Nailgun и стреляющий зазубренными, противно визжащими дисками. Добавлены и новые противники, среди которых вам встретятся зеленые полулюди с длинными когтистыми руками. Сохранились еще островки фантазии в среде разработчиков 3D action! Самое главное достоинство Q!Zone состоит в том, что, несмотря на большее количество новшеств, в разработке удалось сохранить атмосферу Quake.


На одном из уровней вы побываете за пультом огромного летательного аппарата


Выбор уровня сложности такой же, как и в Quake, ну очень оригинально



SHAREWARE ДЛЯ QUAKE

Quake'em — The Ultimate Quake CD

Один из наилучших представителей такого рода продуктов, к тому же обладает впечатляющим объемом (около 120 Mb). Содержит бесчисленное множество уровней, утилит, программок на QuakeC (внутреннем языке программирования Quake), текстур, одежек героя и т.д. и т.п.. Все уровни сопровождаются текстовыми файлами с документацией и подсказками.

Eternal Darkness for Quake

Еще одно огромное собрание уровней — на этот раз их около 70. К каждому прилагается описание с указанием координат автора, что в свою очередь проливает свет на интернетовское происхождение этого изобилия.

Инсталлятор (правильней назвать — запускатель) поможет вам определиться в выборе нужного уровня и самостоятельно скопирует нужные файлы. Карты уровней представляют определенный интерес, видно, что составители добросовестно и тщательно отбирали кандидатов перед тем, как разместить их на диске.

Earth Quake: QuaKit

Данный диск содержит дополнительные уровни, утилиты, редакторы, монстров, новое оружие и многое другое для полной версии Quake. Имеется инсталлятор, позволяющий не заблудиться в дебрях игрового "софта", так как количество файлов на этом CD впечатляет.

Q2

Маленькая поделка без имени, без даты. Содержит пятьдесят уровней для игры в режиме одного игрока и еще столько же для multiplayer. Уровни чрезвычайно просты и похожи друг на друга. Все они запускается непосредственно с CD при помощи удобного инсталлятора. Q2 может показаться ерундой, но играть в нее довольно интересно, хотя иногда и сложновато.




Hexen 2 (Raven Software)

ЧТО ВПЕРЕДИ?

Поклонникам Heretic и Hexen будет небезынтересно узнать о приближающемся выпуске продолжения их любимой игрушки — Hexen II. Применив графическое ядро Quake, разработчики пообещали создать мир, выдержанный в духе первого Hexen. Во второй части игры обновится состав монстров, а также — будет добавлено много магического оружия.

Кстати, поклонникам игр в жанрах fantasy и RPG будет интересно узнать, что команда Freeform Interactive выпустила расширение для Quake — **Future vs Fantasy**. С его помощью вы сможете играть в Quake в роли мага, паладина, киборга, космического десантника и многих других персонажей. Пока это выглядит следующим образом: у вашего героя есть ружье, но оно стреляет не как ружье, а допустим, как ракетная установка. Патроны, которых в Quake разбросано достаточно много, превращаются в сокрушительные ракеты. А у разного рода волшебников вместо посоха — лазерная винтовка, для которой количество батареек обозначает запас маны, а выстрелы превращаются в заклинания. В настоящее время еще сложно судить о том, что же получится в финале, но уже сейчас все это выглядит достаточно привлекательно.

Попытки создать на базе Quake нечто капитальное предпринимались и раньше. Достаточно вспомнить не совсем удачный Aftershock, который содержал не только новые уровни, но и редактор Thred, позволявший пользователям создавать для Quake собственные уровни.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Для тех, кто захочет создать для Quake что-то свое, выпущено немало различных редакторов, некоторые из них серьезные, другие — послабее. Практически все они имеют стандартный формат выходных файлов *.MAP. Многие из них построены на схожих принципах работы. Создание нового мира начинается с размещения основных габаритных плоскостей и определения размеров будущего уровня. Идеология Quake заключается в том, что каждый объект сам по себе выступает не более чем набором текстурированных граней и лишь описание его свойств позволяет игре оперировать с ним на уровне взаимодействия с персонажем игрока.

В любом редакторе имеется набор трехмерных примитивов, таких как куб, стена, сфера или многоугольники. После создания базового объекта его можно деформировать, масштабировать, вращать и даже выполнять с ним булевы операции. Частичное определение свойств происходит во время текстурирования объектов, например, если назначить текстуру лавы примитивнейшей коробке, то она превратится в бассейн с лавой. Все текстуры хранятся в файле формата .WAD. Обычно этот файл придается к редактору и - чаще всего — в неполном виде. Его полный размер — около 4 Мбайт, в нем содержатся все текстуры из Quake!

По умолчанию все освещается общим однотонным источником света, при этом становится отлично видно. Если же требуется создать игру света и теней, а также сделать затемненные участки, то нужно выставить различные источники света.

После того, как создана местность, можно приступать к размещению предметов, монстров, оружия и - самое главное — стартовой позиции игрока. Следите за тем, чтобы какой-либо предмет не врезался в стены, так как из-за этого вы можете не получить финальный файл.

В мощных редакторах существует возможность создания анимированных объектов и монстров, а также программирования на внутреннем языке Quake — QuakeC.

Для того, чтобы Quake загрузил уровень, требуется отконвертировать *.MAP файл в формат *.BSP. Это можно сделать с помощью поочередного запуска утилит QBSP, LIGHT и VIS. Если уровень сделан правильно, то у вас должен получится *.BSP файл. Перепишите его в каталог \QUAKE\ID1\MAPS. Запустите Quake и наберите в консоли команду MAP [имя файла]. Если вы пользовались мощным редактором типа QuakeMap, то последние шаги делать не нужно: редактор сам запустит все что надо, вам останется лишь чуть-чуть подождать.

Роман Викторов

Cheats для Quake

Все cheat-коды в Quake и его mission pack'ах вводятся с консоли, которая вызывается клавишей «~»

GOD — режим бога, бессмертие
IMPULSE 9 — все оружие и ключи
IMPULSE 255 — Quad Damage
NOCLIP — прохождение сквозь стены
FLY — возможность летать
GIVE HELTH # — где **#** - требуемое количество единиц здоровья до 999
MAP ExMy -где **x** - номер эпизода от **1** до **4**, а y - номер уровня

Cheats для Scourge

MAP HIPxMy — где **x** - номер эпизода от **1** до **3**, **y** - номер уровня от **1** до **6**. Также можете попробовать поиграть против монстров на сетевом уровне, для этого запустите его командой **MAP HIPDM1**

Cheats для Quake Mission Pack No.2
MAP RxMy — где **x** — номер эпизода (один из двух), а **y** — номер уровня от одного до восьми.

Cheats для Shrak

Death Glow	(map dglow)	The Shipyard	(map city)
Toxic Waste	(map under)	Nite Fall	(map nitefall)
Remnants	(map rubble)	Ending	(map end1)
Wreck Age	(map age)	Transport Hub	(map hub)
Catharsis	(map cath)	Under Dwellings	(map caverns)
Den ofXX Denial	(map dod)		

ТЕХНОЛОГИЯ MMX:
РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ?

Вступление

Как известно, производительность персонального компьютера определяется в первую очередь мощностью установленного в нем процессора. И если до сих пор развитие процессоров шло по накатанному пути увеличения тактовой частоты и количества транзисторов, а неизменным лидером и законодателем мод являлась компания Intel, то сейчас весь компьютерный мир находится на "процессорном" перепутье. Появление нескольких процессорных линий для машин разного класса, поддержка прежде не свойственных процессорам функций (таких как обработка мультимедийных данных), жесткая конкурентная борьба — неудивительно, что все это приводит рядового покупателя в замешательство. Попробуем же разобраться в сложившейся ситуации и дать ряд рекомендаций тем, кто собрался сменить сердце своего компьютера или думает о его приобретении.

Pentium II Processor

Несмотря на увеличившийся прессинг со стороны конкурентов, направление развития процессоров задает Intel. На сегодняшний день эта компания представляет три процессорные линии: Pentium MMX — для домашних компьютеров и недорогих терминалов, Pentium II — для рынка SOHO (домашние компьютеры и малый бизнес) и Pentium Pro — для высокопроизводительных серверов и рабочих станций. Самым интересным представителем, безусловно, является Pentium II, днем официального выпуска которого объявлено 7 мая. Этот процессор совмещает в себе ядро Pentium Pro (хотя и с внесенными в него технологическими упрощениями), большую кэш-память первого уровня и расширение MMX для работы с мультимедийными данными (подробнее об этой технологии мы расскажем немного позже).

Новый процессор будет выпускаться, как минимум, в трех вариантах - с частотами 233, 266 и 300 MHz. Причем, несмотря на довольно низкую цену (700-800$ в мае 1997 года), они уступают в производительности лишь Pentium Pro 200 (цена которого превышает 1000$). Правда, у этих процессоров есть существенный недостаток: они несовместимы со стандартными материнскими платами с разъемом Socket 7, которыми оснащены все ныне действующие компьютеры с процессором Pentium. Более того, новые материнские платы для Pentium II устанавливаются лишь в корпуса типа ATX (новый стандарт в компоновке компьютеров).

В дополнение к тому, из-за внушительных размеров Pentium II не подходит для ноутбуков (во всяком случае, пока Intel не выпустит какую-либо его модификацию специально для мобильных решений). Все эти факты говорят о том, что новый процессор будет довольно долго завоевывать себе место под солнцем и на столах пользователей. Тем более это актуально для российского рынка, где стоимость компьютера в 2-2.5 тыс.$ (без монитора) до сих пор представляется чрезмерно высокой.



■ 7Th Legion (Epic MegaGames)

А что же предлагают конкуренты?

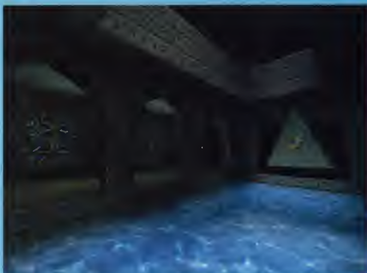
2 апреля компания AMD — основной конкурент Intel - объявила о выпуске новой серии процессоров — AMD K6. Если все заявленные AMD факты - правда, то правы окажутся обозреватели, назвавшие выпуск нового процессора «Возвращением Джедая». При производительности, превышающей Intel Pentium Pro 200 (по данным теста WinStone 97), и встроенной поддержке MMX цена на новые процессоры составит от 300$ за 166 MHz-вую версию до 500$ за вариант с частотой 233 MHz. Согласитесь, что для нашего небогатого пользователя серия K6 выглядит гораздо более привлекательно, к тому же стандартный плоский корпус (flat package) делает новые процессоры более подходящими для производителей ноутбуков. Процессоры K6 используют стандартный разъем типа Socket 7, поэтому если у вас установлена стандартная материнская плата, поддерживающая, к примеру, Pentium 166, то, вполне возможно, вам и не придется ее заменять, а это вычитает из суммы, необходимой для апгрейда, еще так долларов 150-200.

Компания Cyrix — третий крупный игрок на рынке производителей процессоров. Ее детище называется Cyrix M2. Пока информации по этой серии недостаточно, автору известно лишь, что процессоры M2 будут работать на частотах 166 MHz и выше, поддерживать расширение MMX и функционировать на материнских платах с Socket 7 (хотя не исключено, что вам все-таки придется поменять BIOS, чтобы использовать этот процессор). Cyrix пока не сообщает цены на новые процессоры, но обещает, что они будут ниже аналогичных по производительности "камней" от Intel.

Несмотря на то, что все три компании ориентируют рынок именно на свои новые модели, более старые процессорные линии также подвергаются значительному усовершенствованию. Так, Intel выпустил новую материнскую плату Intel 430TX, оптимизированную для ускоренной работы с памятью и жестким диском. Связка из новой материнской платы и процессора Pentium MMX 200 по производительности несильно уступает Pentium II 233. Cyrix выпускает серию 6x86, работающую на частотах от 120 до 200 MHz (причем, как правило, процессоры 6x86

немного производительнее аналогичных Intel'овских Pentium'ов). К сожалению, 6x86 не поддерживает MMX команды. Интересным решением для дешевых мультимедийных компьютеров стал процессор Cyrix Media GX, совмещающий в себе мощь 120- или 133-MHz-вого Pentium'a, видеоплату и звуковую карточку, совместимую с Sound Blaster 16. Несмотря на отсутствие поддержки MMX и требование специальной материнской платы Cx5510, цена на Media GX, колеблющаяся между 90 и 120-ю $, делает этот процессор необычайно привлекательным. Неслучайно фирма Compaq (одна из самых влиятельных компаний-производителей компьютеров) выбрала Media GX для своей серии домашних компьютеров Compaq Presario.

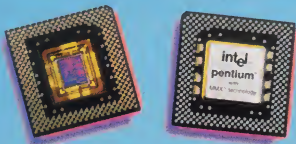
Однако вряд ли стоит рассчитывать на AMD и Cyrix как на панацею, позволяющую не покупать процессоры MMX от Intel. Проблема в совместимости. Далеко не все приложения способны качественно функционировать на AMD процессорах, что же касается Cyrix, то проблем здесь, проще говоря, воз и маленькая тележка. Процессоры AMD и Cyrix подходят, если вы не собираетесь заниматься профессиональной работой с графикой или программированием, причем в большей степени предпочтительным является AMD.



■ Unreal (Epic MegaGames)

Технология MMX

Компьютерная техника снова сделала шаг вперед — корпорация Intel в январе этого года представила новый процессор, выполненный на технологии MMX. Процессор Pentium с технологией MMX имеет все характеристики процессора Pentium, а также содержит некоторые усо-



вершенствования, использование которых улучшает работу с мультимедиа. Появившиеся MMX-процессоры, как и любая передовая технология, ставят перед рядовым пользователем вопросы, на которые мы попробуем найти ответы.



Вопрос 1: *Что такое технология MMX?*

MMX — это сокращенное обозначение от английских слов **M**ulti**M**edia e**X**tension, что переводится как мультимедийное расширение. Кстати, в связи с судебным процессом между Intel и AMD за право использования логотипа MMX Intel официально заявляет, что MMX не является аббревиатурой, а используется как имя собственное. Нам пока неизвестны результаты судебного разбирательства, поэтому будем считать Intel автором нового слова из трех букв — MMX.

В процессорах MMX одна инструкция теперь включает в себя несколько десятков или даже сотен команд (первые процессоры, поддерживающие MMX — 166MHz и 200MHz). По данным Intel, аппаратная реализация новых операций позволит ускорить работу с мультимедиа-приложениями в пять раз при условии, что программы будут написаны с учетом команд MMX-процессора. В противном случае значительной разницы по сравнению с обычным процессором вы не заметите.

Как вывод, MMX становится интересным для пользователя исключительно в том случае, если существуют программы и игры, которые поддерживают MMX. Подобный расклад вынудил Intel объявить о всевозможной поддержке для разработчиков, которые будут применять в своих продуктах технологию MMX. В конце статьи мы вернемся к этой теме.

Вопрос 2: *Чем процессор Pentium MMX отличается от прежнего Pentium?*

Процессор Pentium с технологией MMX имеет следующие основные отличия:

➢ 57 новых инструкций, разработанных для более эффективной работы с видео, звуковыми и графическими данными. Инструкции позволяют параллельно выполнять повторяющиеся последовательности команд, часто встречающиеся при работе мультимедиа. Следует также учитывать, что названные инструкции работают не как "само собой" — программа должна целенаправленно их использовать (и Quake на MMX намного быстрее не заработает, не рвссчитывайте!).

➢ Мультимедийные и коммуникационные приложения часто используют повторные циклы, выполнение которых занимает много времени. Процесс SIMD (один поток команд и множество потоков данных) дает возможность одной инструкции исполнять одну и ту же





■ POD (UbiSoft Entertainment)

функцию с различными частями данных. Это позволяет процессору уменьшить количество циклов, характерных для видео, аудио, графики и анимации. То есть, если проводить аналогию, теперь командир приказывает "Кругом!" не одному солдату, а целому взводу.

➢ Процессор Intel Pentium с технологией MMX имеет вдвое больший объем встроенной кэш-памяти (32 Kb). Таким образом, большее количество инструкций и данных может храниться в самом кристалле, сокращая число обращений процессора к более медленной внешней памяти.

Вопрос 3: *Зачем мне необходим быстродействующий процессор, если я не собираюсь считать формулы, а лишь играю в игры?*

Задача выбора необходимого типа процессора включает в себя оценку его производительности.

Согласно тестированию, проводимому Intel по тесту Intel Media Benchmark, сделано сравнение производительности процессоров Pentium (см. таблицу 1).

ТАБЛИЦА 1

	166MHz	200MHz	166MHz MMX	200MHz MMX
Общая произв.	132.77	153.27	218.33	254.72
Видео	130.26	151.03	230.18	268.40
Обработка изображений	135.29	158.55	654.80	744.64
3D геометрия*	134.83	156.05	138.95	162.34
Звук	133.87	152.53	277.03	324.56

Таблица составлена согласно тестированию, проводимому Intel по тесту Intel Media Benchmark. Все процессоры измерялись с кэш 2-го уровня размером 512 Kb.

* Без использования кодов расширения Технологии MMX

Эталонный тест Intel Media Benchmark при оценке производительности мультимедив исполняется на 60% быстрее в системе на базе процессора Pentium с технологией MMX по сравнению с системой на базе процессора Pentium той же тактовой частоты. Измерялась производительность процессоров при работе с алгоритмами, включающими в себя воспроизведение видео и звука, обработку изображений, преобразование сигналов из аналоговой формы в цифровую и обратно, а также в трехмерную геометрию.

Обработка изображений включала в себя различные операции, необходимые для цветокоррекции изображения при профессиональной работе с графикой. В Таблице 1 приведены итоги по тестам, которые используются для измерения степени загрузки процессора при работе с трехмерными объектами. Производительность для растровой графики не измерялась.

Поясним сказанное в применении к играм. Скорее всего, всякий знает про Unreal, игру в жанре 3D action, разрабатываемую на Epic MegaGames (для тех, кто не знает, поясняем: Unreal есть Quake нового поколения, с двадцатичетырехбитной графикой (16.7 миллионов цветов) и высочайшим качеством всевозможных графических эффектов).

В Unreal технология MMX просчитывает световые потоки и тени, текстурирует трехмерные объекты и прочее подобное. Некий монстр воинственной наружности запускает в помещение, где вы находитесь, снаряд, представляющий собой изумрудный шар, который является газообразным. Пролетая через помещение, шар проходит через различные источники света, которые эффектно в нем преломляются; сам шар испускает слабый изумрудный свет, который, естественно, сопровождает его во время полета, при этом свет шара бросает отражения на поверхность стен и потолка, — это уже real-time lighting. Все названное выше — сфера применения MMX. Процесс текстурирования монстра, выпустившего шар, — тоже работа для MMX.

А вот рендеринг полигонов этого монстра является для MMX не самой сильной его стороной, и этот процесс в Unreal берет на себя 3Dfx, графический акселератор. Монстр поворачивается направо — перестройку полигонов, из которых состоит монстр, осуществляет MMX, а распределение света и тени, происходящее при этом повороте, — 3Dfx.

Вернемся к Таблице 1. В отличие от профессиональных приложений, игровые программы в большей степени используют мультимедийные возможности MMX технологии. Такие операции, как работа с ***Видео, Обработка изображения, Звук*** позволяют добиться более чем двукратного превышения скорости обработки информации. Таким образом, новая технология может дать любителям игр несравнимые впечатления при совершении крутых виражей и головокружительных гонок при воспроизведении цветов в режиме True Color (пример — аркадный автосимулятор POD). Pentium с технологией MMX позволяет выйти в игровых программах на совершенно иной уровень по скорости, количеству цветов, степени прорисовки объектов, звуковым эффектам.

Использование технологии MMX позволит перейти к воспроизведению 16,7 млн. цветов лишь с незначительным снижением производительности. Однако следует учесть, что для этого требуется наличие достаточного объема видеопамяти (собственно, замедление процесса воспроизведения от видеокарты-то в первую очередь и зависит, что касается MMX, то он значительно сокращает издержки на обработку изображения процессором).

Вопрос 4: *Во сколько раз выиграет по быстродейст-*

Список некоторых игр, выпущенных либо разрабатываемых под технологию MMX

Фирма	Название	Год выпуска
Epic MegaGames	Jazz Jackrabbit	05/1997
	2 Unreal	06/1997
	7Th Legion	09/1997
GT Interactive	Rebel Moon Rising	05/1997
	Rebel Moon Revolution	1998
	Tiger Shark	04/1997
Imagination Pilots	Eraser Turnabout	01/1997
Maris Multimedia Inc.	Space Station Simulator	3Q/1997
7th Level, Inc.	G-Nome	03/1997
UbiSoft Entertainment	POD	04/1997

вию новый процессор? Насколько отстает от MMX-процессоров успевший так быстро стать историей процессор Pentium и стоит ли его заменять прямо сейчас? Во что обойдется покупка нового процессора, нового компьютера с процессором Pentium MMX?

С появлением нового процессора многих интересует вопрос: что он дает в выигрыше по времени обработки данных либо в удешевлении стоимости процессоров прежних выпусков. Однако в случае с MMX необходимо учитывать и такой фактор, как то, насколько скоро MMX сможет по-настоящему завоевать рынок.

По прогнозам Intel — к концу года. Учитывая то, что обычные процессоры Pentium недавно были сняты с производства, подобное вполне возможно (естественно, когда больше нечего покупать!). Однако успех MMX в России вряд ли стоит считать делом решенным. Ключевым фактором является его стоимость, а также наличие альтернативных продуктов (смотрите таблицу 2).

ТАБЛИЦА 2

MHz	100	120	133	150	166	200	166- MMX	200-MMX
iCOMP Index 2.0	90	100	111	114	127	142	160	182
стоимость, $	95	110	145	185	300	500	430	560

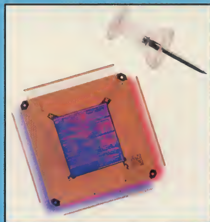
iComp Index 2.0 — рекомендуемая Intel совокупность результатов эталонных тестов, используемых для вычисления индекса относительной производительности процессоров.

Стоимость $ — усредненная стоимость микропроцессоров, вычисленная по прайс-листам московских фирм.

Покупать ли Pentium MMX? Ответ простой: тому, кто способен подождать с ощущениями новой реальности, можно не торопиться менять свой вчера еще самый быстрый Pentium, ну а кто только собирается покупать компьютер для игр, должен иметь в виду, что все больше появляется игр, на коробке которых в графе "минимальная конфигурация" будет значиться Pentium MMX. К примеру, для одного из авторов данной статьи причиной для покупки MMX стало известие о скором выходе Unreal, который, правда, с тех пор постоянно откладывается... С другой стороны — советуем прочесть мнение Джорджа Бруссарда, президента 3D Realms по поводу MMX, — его взгляд на вещи также весьма показателен.

Вопрос 5. *Каким образом Intel готовы поддерживать разработчиков, решивших разрабатывать игры под технологию MMX?*

Процессоры на базе MMX могут хорошо продаваться лишь при условии того, что существует достаточное количество программных приложений, их поддерживающих. Соответственно, Intel оказываются перед необходимостью всячески содействовать всем разработчикам, собирающимся выпускать мультимедиа приложения под данную технологию.





■ Tiger Shark (GT Interactive)

Главными средствами, к которым прибегает Intel, являются интернетовские сайты (например, www.mmx.com, www.intel.com, www.intel.ru), где находится немалое количество информации и инструментария для разработчиков, а также бесплатно распространяемые компакты "Developer's CD", где находится все то же самое, но в гораздо меньшем количестве. "Developer's CD" появляются приблизительно каждые три месяца. Главным их достоинством по сравнению с сайтом можно назвать наличие tutorial, где наглядно объясняется, как наиболее эффективно использовать возможности MMX.

Однако работа Intel по содействию разработчикам этим не ограничивается. Собственно, в свое время существовала программа поддержки, условно называвшаяся F10 (First Ten). На конкурсной основе были отобраны 10 находящихся в разработке программных продуктов, производители которых получили определенного рода финансирование и всестороннюю помощь со стороны Intel (в число десятки вошли аркадный автосимулятор POD от UbiSoft и Eraser от Imagination Pilots). Для невошедших по результатам отбора в F10 проектов был реализован список N100 (Next Hundred), предполагавший опять же всестороннюю поддержку, но уже без "всестороннего" финансирования. Следующим шагом Intel стали проекты T10 и T100, однако они не в такой степени относятся к игровому рынку, как вышеназванные.

В целом же, помимо выдачи компактов и предоставления своего интернетовского сайта во всеобщее пользование, Intel готовы высылать на фирму своих специалистов для проведения консультаций по поводу MMX, для оказания помощи в оптимизации программных алгоритмов под MMX. Помимо этого, Intel не против того, чтобы разместить на своих сайтах ссылку на web-страницы фирм, занимающихся разработкой продуктов под MMX. Однако, как вы понимаете, помощь подобного рода оказывается лишь крупным фирмам (например, Intel плотно работает с "Никитой").

И под конец — небольшое объявление. Если вы разработчик и пытаетесь программировать под MMX, вы можете обратиться в московское представительство по телефону 721-4900. Никто не говорит, что к вам завтра же приедут специалисты для разъяснения особенностей процессора на базе MMX либо же вы получите финансовую поддержку в виде скромного денежного поощрения, однако определенные плюсы для себя извлечь сможете.

Александр Колосков, Александр Азевич и Иван Самойлов

Редакция благодарит московское представительство фирмы Intel за содействие, оказанную при создании данной статьи

О колонках для компьютера *вообще* и фирмы YAMAHA *в частности*

Имея большой опыт продажи звуковых карт, нам часто приходится слышать: «Моя карта шумит». При разговоре выясняется, что зачастую к хорошей звуковой карте фирм YAMAHA media technology division, Advanced Gravis, Turtle Beach Systems подключены дешевые колонки (иногда даже пассивные). Следует отметить, что современные карты по уровню воспроизводимых частот и уровню звука равны Hi-Fi стереосистемам, а зачастую и превосходят их. В предыдущих номерах журнала было рассказано о звуковых картах такого уровня, и если вы пользуетесь одной из них или картой аналогичного класса, то должны отдавать себе отчет в том, что хороший звук из них вы услышите лишь при наличии высококачественных акустических систем.

Естественно существует не один способ извлечения звука из компьютера, и прежде чем говорить непосредственно о колонках, давайте обсудим их.

Первый и самый дешевый способ, это подключение к линейному или усиленному выходу звуковой карты наушников. Имеет одно неоспоримое преимущество: ваши соседи и домочадцы могут спать спокойно, ни один «выстрел» в Quake не потревожит их нежных ушей. Но домашние иногда уходят на работу, уезжают в командировку или на дачу, — в общем, вы остаетесь один и хотите насладиться звуками своего компьютера без ненавистных и давящих на уши наушников. Ну а по поводу качества звука в наушниках, я думаю, говорить излишне.



■ YAMAHA YST-M15 и YAMAHA YST-M20DSP

Второй способ приблизительно равен по цене первому (иногда дешевле) — это пассивные колонки. Наверное, вы в курсе, что многие звуковые карты обладают не только линейным, но и усиленным выходом. Правда, в последнее время его устанавливают все реже и реже из-за того, что усилитель на плате является источником дополнительных шумов. Мощность такого усилителя редко превышает 2 Вт на канал, да и качество его вви-

	YAMAHA YST-M5	YAMAHA YST-M7	YAMAHA YST-M15	YAMAHA YST-M20DSP	YAMAHA YST-MSW10
ТИП КОЛОНОК	активные	активные	активные	активные	активный сабвуфер
ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ	2x3W(1kHz, 4Wот10%THO) 2x15W PMPO	2x5W(1kHz,4Wот10%THO)	2x10W(1kHz,4Wот10%THO) 2x25W PMPO	2x10W(1kHz,4Wот10%THO) 2x25W PMPO	25W/4W(THO10%, 100Hz)
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ	90Hz - 20kHz±3db	80Hz - 20kHz±3db	70Hz - 20kHz±3db	70Hz - 20kHz±3db	35Hz - 250Hz±10db
ВХОДНАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ	200mV (1kHz, 4W от 3W)	200mV (1kHz, 4W от 5W)	230mV (1kHz, 4W от 10W)	230mV (1kHz, 4W от 10W)	
ВХОДНОЕ W	25 kW	25 kW	25 kW	25 kW	
ВИД ВХОДА	2 x Stereo mini jack 3,5 mm	2 x Stereo mini jack 3,5 mm	2 x Stereo mini jack 3,5 mm вход 1 - регулируемый	2 x Stereo mini jack 3,5 mm вход 1 - регулируемый	Stereo mini jack 3,5 mm RCA stereo "тюльпан"
ВЫХОДНОЙ УРОВЕНЬ	0,6V (от 200mV входа)	0,9V (от 200mV входа)	0,6V (от 230mV входа)	0,6V (от 230mV входа)	
ВЫХОДНОЕ W	450W	600W	900W	900W	
ВИД ВЫХОДА	Stereo mini jack 3,5 mm после громкости для сабвуфера	2 x Stereo mini jack 3,5 mm после громкости для сабвуфера и наушников	2 x Stereo mini jack 3,5 mm после громкости для сабвуфера и наушников	2 x Stereo mini jack 3,5 mm после громкости для сабвуфера и наушников	Stereo mini jack 3,5 mm RCA "тюльпан"
ТИП ДИНАМИКОВ	6,5cm (2,5"), фазоинвертор, магнитная защита	6,5cm (2,5"), магнитная защита	8cm (3"), магнитная защита	8cm (3"), магнитная защита	16cm (6,3"),фазоинвертор, магнитная защита, деревянный корпус
ТЕХНОЛОГИИ	**Active Servo Technology**	**Active Servo Technology**	**Active Servo Technology**	**Active Servo Technology Digital Surround processor**	**Active Servo Technology автоматическое отключение питания после 10 мин. пассивности**
ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ	питание, громкость, тембр (±7db от 10kHz)	питание, громкость, тембр (±7db от 10kHz)	питание, громкость, тембр (±7db от 10kHz)	питание, громкость, тембр (±7db от 10kHz), включение DSP	питание, громкость, High-Cut фильтр **Питание:** 230V~50Hz, 25W
РАЗМЕР	80mm x 210mm x 130mm	86mm x 216mm x 130mm	94mm x 245mm x 155mm	94mm x 245mm x 155mm	280mm x 200mm x 259mm
ВЕС	600g - правая колонка 520g - левая колонка	700g - правая колонка 600g - левая колонка	1kg - правая колонка 800g - левая колонка	1kg - правая колонка 800g - левая колонка	5,5kg
КОМПЛЕКТАЦИЯ	1) сетевой адаптер AC-DC вход: 230V ~50Hz 15VA выход: 9V -800mA; 2) 2 стерео кабеля mini jack 3,5" для ввода сигнала в колонки и подкл. лев. колонки 3) кабель для подключения выхода колонок к савуферу ("тюльпан")	1) сетевой адаптер AC-DC вход: 230V ~50Hz 21VA выход: 12V -50mA; 2) 2 стерео кабеля mini jack 3,5" для ввода сигнала в колонки и подкл. лев. колонки 3) кабель для подключения выхода колонок к савуферу ("тюльпан") 4) 8 "ножек"	1) сетевой адаптер DC 14V вход: 230V ~50Hz 19VA выход: 14V -800mA; 2) стерео кабель mini jack 3,5" для ввода сигнала в колонки 3) RCA кабель для подключ. левой колонки ("тюльпан") 4) 8 "ножек"	1) сетевой адаптер DC 14V вход: 230V ~50Hz 19VA выход: 14V -800mA; 2) стерео кабель mini jack 3,5" для ввода сигнала в колонки 3) RCA кабель для подключ. левой колонки ("тюльпан") 4) 8 "ножек"	1) стерео кабеля mini jack 3,5" для ввода сигнала в сабвуфер 2) кабель для подключения сабвуфер к внешнему источнику ("тюльпан") **Pressure Level:** 98 db **Capacity:** 8.0 / *Деревянный корпус*
ЦЕНА	60 USD	65 USD	85 USD	95 USD	125 USD

ду ограниченности места на плате оставляет желать лучшего. Итак, основной признак пассивных колонок — это отсутствие усилителя. Грубо говоря, это просто два маленьких динамика, заключенных в пластмассовый корпус. Ни о каких низких частотах здесь говорить не приходится. В основном пассивные колонки применяются как временная мера до появления суммы, необходимой для приобретения нормальных колонок. Этот способ решения лишен преимущества первого, так как звук из «этого» раздражает ваших домочадцев даже более, чем применение активных колонок.

Третий способ — это активные, дешевые колонки. Как правило, раза в два дороже пассивных (~20 USD). Разница в качестве небольшая. Просто усилитель, установленный на плате, перенесен внутрь колонок. Преимущество одно — выведен регулятор на одну из панелей. Как правило, это колонки малоизвестных китайских фирм с соответствующим качеством. У них частенько перегорает блок питания ввиду его слабой мощности и низкого качества. Нередко такие колонки предлагают «сборщики» компьютеров в комплекте «мультимедии» к 4-х скоростному CD-ROM и SoundBlaster всего за 100 USD. Ничего, кроме разочарования, от такого набора быть не может. Иначе говоря, это просто-напросто расчет на неискушенность покупателя.

Следующий способ, пожалуй, самый качественный из приведенных, — это подключение линейного выхода компьютера к установленному в этой же комнате усилителю с колонками от бытовой стереосистемы. Надо отметить, что качество звука в этом случае максимально (с учетом качества стереосистемы), зачастую оно даже превосходит лучшие компьютерные акустические системы. Но в этом случае, во-первых, нужно иметь саму стереосистему в той же комнате, а во-вторых, свободный вход для подключения к ней. Такой способ хорош для прослушивания музыки с компьютера, сидя далеко от него в мягком кресле, но совершенно не приемлем для игр, так как редко колонки стереосистемы расположены справа и слева от монитора, как им и полагается. Спрашивается, как определить откуда лезут гады, в Duke Nukem 3D. Легко ошибиться. А как же реализуемый многими звуковыми картами 3D звук, который требует жесткого соблюдения стереобаланса? В этих случаях придется от этого отказаться. Я уже не говорю, что для регулировки громкости придется каждый раз вставать и, возможно, идти в другой конец комнаты. Не всегда удобно, верно?

Наконец, с моей точки зрения, оптимальный способ получить качественный звук от своей карты — это приобретение хороших активных колонок известной фирмы мощностью 4—10 Вт. Такие колонки как минимум обладают регуляторами громкости и тембра, приличным уровнем воспроизведения низких частот и лишены всех вышеперечисленных недостатков.

Как правило, эти колонки снабжены выходом на сабвуфер, благодаря подключению которого можно повысить уровень воспроизведения низких частот, иногда до качества Hi-Fi стереосистемы. Что такое «сабвуфер»? Это специальная низкочастотная колонка, которая подключается либо к выходу обычных колонок (предпочтительнее), либо наоборот: обычные колонки — к выходу сабвуфера.



■ YAMAHA YST-MSW10 (сабвуфер) и YAMAHA YST-M5

Как известно, компьютерные колонки, ввиду их малого размера, не могут правильно воспроизводить басы. Поэтому и применяются сабвуферы. Как правило, их устанавливают на полу под столом или кроватью, чтобы не было позиционирования звука справа или слева. Низкие частоты не должны иметь источника звука. В отличие от колонок, сабвуфер обладает такими свойствами, что его сложно изготовить, не обладая современными технологиями. В связи с этим производители сабвуферов — лишь именитые, хорошо зарекомендовавшие себя в сфере акустики фирмы.

Теперь давайте определимся, какими параметрами должны обладать современные колонки.

Тип колонок. С этим мы, вроде, разобрались выше: пассивные, активные, сабвуфер.

Выходная мощность. Этот параметр влияет на максимальную громкость колонок. Хорошие колонки обладают мощностью минимум 4 Вт на канал. Максимально возможная мощность для компьютерных колонок — это 10 Вт. Большей мощности добиться сложно ввиду ограниченности размеров, да и не нужно. Еще необходимо отметить, что существует два признанных стандарта (не считая «китайского») измерения мощности. Первый — европейский (THD), который и используется в России, и американский (PMPO), который примерно в 2,5 раза больше европейского.

Диапазон воспроизводимых частот. Это параметр, показывающий, насколько полно воспроизводится музыка от звуковой карты. Диапазон воспроизведения звуковой карты, как правило, 20 Гц — 20 Кгц, тогда как у колонок отличным показателем является 70 Гц — 20 Кгц. Как видно, нижний диапазон частот невелик. Компенсировать этот недостаток и призван сабвуфер, для которого отличным показателем является диапазон 35 Гц — 250 Гц. Следует также отметить, что у «китайского» стандарта диапазон составляет, как правило, 20 Гц — 22 Кгц, что примерно аналогично стереосистеме класса HiEnd стоимостью минимум 8000 USD. Так что сами делайте выводы о достоверности характеристик, указанных на подобных «китайских» колонках.

Наличие магнитного экрана. Динамики, установленные в корпусе, являются сильным источником магнитного поля, а так как колонки обычно устанавливаются в непосредственной близости от монитора, то любые акустические системы для компьютера должны обладать специальным экраном, защищающим монитор от искажений.

Органы управления. В современных активных колонках обязательно должны присутствовать кнопка выключения питания и регулятор громкости. Не помешает также регулятор тембра высоких частот для случая, если карта обладает повышенной шумливостью. Этим регулятором можно ограничить их уровень.

Входы, выходы. Колонки снабжаются одним входом или двумя. Второй вход позволяет подключать дополнительный источник звука, например плеер. Полезно также иметь специальный выход на наушники на передней панели колонок.

Если вы в дальнейшем собираетесь приобрести сабвуфер, то удостоверьтесь, что ваши колонки обладают выходом для него. Как было сказано выше, сабвуфер устанавливается в месте, недосягаемом для регулировки громкости на нем, поэтому если колонки не имеют выхода на него, вам придется подключать их к выходу сабвуфера. В этом случае при каждом изменении громкости на колонках вам придется поправлять громкость еще и на сабвуфере. Если же у колонок есть выход для сабвуфера, при регулировании громкости на колонках адекватно меняется и громкость на сабвуфере.

Технологии, применяемые в колонках. Их великое множество. От Active Servo Technology фирмы YAMAHA для по-



вышения качества воспроизведения низких частот до различных 3D и Surround эффектов для создания иллюзии объемного звука. Естественно, все эти технологии призваны улучшить качество звука, и чем их больше, тем лучше.

Материал корпуса. Бывает двух видов: деревянный и пластмассовый. Хороший сабвуфер обязательно должен быть в деревянном корпусе, тогда как колонки для компьютера в этом совершенно не нуждаются.

Цена. Во все времена хорошие колонки для компьютеров стоили не дешевле 60 USD, отличные колонки — 100 USD, и хороший сабвуфер не дешевле 120 USD.

К сожалению, в России небольшое количество качественных акустических систем, тем не менее существуют колонки одной из ведущих фирм мира в области звука — YAMAHA media technology division. Эта фирма по праву признана одной из лучших в сфере производства акустических систем, она первая выпустила качественные колонки для компьютеров и постоянно обновляет модельный ряд в соответствии с новыми технологиями и запросами потребителей. Колонки фирмы YAMAHA очень выгодно отличаются от моделей других производителей, и их смело можно назвать лучшими колонками для ПК. Сабвуфер YAMAHA YST-MSW10 является единственной акустической системой в мире для компьютеров класса Hi-Fi.

Почему-то в российской прессе очень мало рассказывалось о колонках этой фирмы (видимо, в силу корпоративных интересов), хотя в продаже эти изделия появились около двух лет назад. Знающие люди в России и за рубежом давно считают эти колонки наилучшим решением вывода звука для своего компьютера. Благодаря применению оригинальной технологии Active Servo Technology обеспечивается высокое качество звука при минимальных искажениях и улучшенное воспроизведение низких частот. В модели YAMAHA YST-M20DSP применена новая оригинальная технология Digital Surround processor, позволяющая создать объемное звуковое поле, что еще более повышает качество звучания. При применении этих колонок с басовой YAMAHA YST-MSW10 вы получаете наилучшее звучание с отличным воспроизведением низких частот Hi-Fi класса.



В таблице приведены технические характеристики всех колонок, выпускаемой YAMAHA media technology division. Согласитесь, не каждая фирма настолько серьезно относится к своим изделиям, чтобы так полно отражать их параметры (см. Таблицу).

Итак, вы познакомились с подробными характеристиками колонок и можете смело выбирать... Стоп, а как же самое главное? Характеристики — это здорово, но где можно услышать все это? А услышать можно в фирме «Мультимедиа Сервис»

тел. (095) 275-2431, 275-6701,
E-mail: mmserv@postman.ru,
WWW-page: http://www.postman.ru/~mmserv
Приезжайте, слушайте, выбирайте.

__Филипп Борейша__
менеджер отдела продаж

День Рождения 2

Жанр: Обучающая игра
Системные требования: Pentium 90, 8 (16) Mb RAM
Windows 95



Российский лидер по производству образовательного игрового софта, фирма "Никита" выпустила в свет продолжение известной обучающей программы "День Рождения", долгое время считавшейся лучшей в своем роде в России. В двух словах, "День Рождения 2" — ремейк первой части для Windows 95 с расширенными игровыми возможностями и русской версией.

Общее назначение "День Рождения 2" — изучение английских и русских слов, обучение счету, развитие у детей логического мышления. Изменения по сравнению с первой частью таковы:

● Объем каждой из версий (русской и английской) — 800 слов.

● По сценарию добавилась школа, предназначенная для изучения слов. Слова разбиты по темам — овощи, фрукты, звери, птицы и так далее — всего 39 тем. По выученным словам можно сдать экзамен (на экране появляется картинка и три варианта подписи к ней, один из которых правильный).

● Новые графическое решение всех сцен и аудиодорожки. Графика — SVGA 640x480.

Вместе с медвежонком Финни вам предстоит переправиться в корзинке с воздушными шариками через реку, отправить приглашения всем друзьям медвежонка на день рождения, собрать фрукты для праздничного стола. Вы поможете храброму медвежонку преодолеть болотистую речушку, пройти под градом еловых шишек к домику Кролика, а также выбраться из лабиринта мухоморов. Финни покажет вам свою лесную школу, а вы поможете ему окончить первые четыре класса.







Немногочисленные недостатки игры сводятся к однозначно завышенным системным требованиям. Впрочем, программная основа никогда не являлась определяющей для данного жанра. Вступая в мир "День Рождения 2", вы попадаете в добрую и занимательную интерактивную сказку, которая наверняка понравится детям.

Игорь Власов

Просто мышки

Жанр: Обучающая игра
Системные требования: Pentium 90, 8 (16) Mb RAM
Windows 95

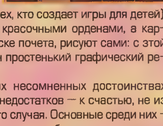
"Просто мышки" — неординарная обучающая игра, являющаяся первым почином компании Multimedia Service как разработчика и издателя. Главным достоинством "Мышей" является четкая ориентированность на детское восприятие — над игрой работала группа профессиональных психологов и это видно с первого взгляда. Точнее, если можно так выразиться, "с десяти первых взглядов", так как "Мыши" включают в себя десять практически не связанных между собою игр.

Десять "развивалок", из которых состоят "Мыши", не отличаются ни серьезным игровым сюжетом, ни какой-либо единой образующей нитью (если только не считать за таковую фигурирующих во всех десяти играх представителей семейства мышиных...). Учитывая ориентированность на детскую аудиторию, подобного и не требуется. Например, игра на развитие памяти: ребенок видит пять (можно три, семь) плюшевых зверей и ему дается какое-то ограниченное время на их запоминание. Дальше экран сменяется и перед ним уже большее количество игрушек, среди которых отсутствует одна из тех, которые надо было запомнить. Ребенок должен указать, какой игрушки нет.









В состав "Мышей" входят игры, одна из которых развивает пространственное видение, другая прививает навыки инженерного конструирования, третья — начала логического мышления и так далее. Неплохо продумана система поощрения (головная боль всех тех, кто создает игры для детей). Победители награждаются красочными орденами, а картинку, размещаемую на Доске почета, рисуют сами: с этой целью в программу встроен простенький графический редактор.

Однако при всех своих несомненных достоинствах "Мыши" обладают и рядом недостатков — к счастью, не из числа критичных для данного случая. Основные среди них — крайне завышенные системные требования, неподходящие для детской игры звуковые эффекты и музыкальное сопровождение, недоработанное графическое оформление.

Аудитория, на которую рассчитаны "Мыши", составляет от двух-трех лет и до школьного возраста. Дети, которым показывали "Мышей", играются с удовольствием, и, прямо скажем, не столь много сейчас существует обучающих игр, от которых ребенка, извините, за уши не оттащишь. И хотя "Мыши" не идеальны по качеству оформления, однако они превосходны по части воздействия на детскую психологию.



Иван Самойлов, Сергей Лебедев

REVIEW

Критические статьи по играм, появившимся на российском рынке.



Стилизованный под середину семидесятых Death Track или новое слово?



Устаревшая графика против богатства тактики и стратегии



Real-time стратегия и космос: в преддверии Starcraft

REVIEW

Magic: The Gathering — одна идея и две реализации

Название: Magic: The Gathering
Жанр: Карточная стратегия
Издатель: Microprose
Разработчик: Spectrum HoloByte
Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100
Windows 95

Название: Magic: The Gathering — Battlemage
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Acclaim
Разработчик: RealTime Associates
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 133
Windows 95

Так уж случилось, что сразу два гиганта компьютерной индустрии — Microprose и Acclaim — практически одновременно выпустили две игры под одинаковым названием. Собственно, в этом нет ничего удивительного, поскольку в основе лежит одна и та же карточная игра Magic: The Gathering, пользующаяся феноменальной популярностью во всем мире (очевидно, кроме России).

События развивались следующим образом. В марте 1995 года фирма Microprose заявила о своем намерении создать компьютерный вариант Magic: The Gathering. Было объявлено, что группу разработчиков возглавит Сид Мейер (Sid Meier — создатель Civilization) и что к делу будет привлечен сам автор игры Ричард Гарфилд. Первая информация о ходе создания игры (slideshow demo и movie demo) появилась уже летом 1995 года. Затем — долгое затишье, подогреваемое обещаниями "вот-вот скоро". Это "скоро" наступило только в июне 1996 года, когда вышла демо-версия игры (поговаривают, что некоторая затяжка вызвана непростыми отношениями Сида Мейера с Microprose).

И тут, как гром среди ясного неба, прозвучало сенсационное заявление фирмы Acclaim о скором выходе ее собственного компьютерного варианта, да еще к тому же в модном режиме real-time и с трехмерной графикой (попутно выяснилось, что фирма Wizards of The Cost работала на "два фронта" и предоставила лицензию сразу двум фирмам. Чтобы отличить свое детище от уже заявленной micropros'овской версии, игра получила название Magic: The Gathering — Battlemage.

Что же, давайте разбираться, что чего стоит.

Magic: The Gathering была создана Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield) и выпущена в августе 1993 года под маркой компании **Wizards of The Cost**. Игра сразу же покорила весь мир: к настоящему времени продано более двух миллионов (!) копий на девяти языках (включая корейский и китайский). Кроме штаб-квартиры в Сиэтле (США), у компании имеются представительства во Франции, Бельгии и Шотландии. Во всех подразделениях задействовано более 225 человек.

Версия Microprose: добротная карточная стратегия

Карточный поединок

Основу игры составляет *карточный поединок* между двумя противниками. Замечу сразу, что правила игры весьма непросты: каждый ход разбит на несколько так называемых "фаз"; кроме того, имеется множество нюансов и исключений (признаюсь честно, что лично я потратил целый день, прежде чем стал понимать, что же собственно происходит за игровым столом и начал совершать осмысленные действия). Однако именно это делает игру невероятно богатой по содержанию и надолго притягивает к себе людей всех возрастов.

Опишу вкратце сам игровой процесс. Карты в игре "магические", то есть каждой карте соответствует определенное магическое заклинание, которое вы можете ввести в действие (cast) согласно ряду хитроумных правил. Прежде всего, надо бросить магическое заклинание, которое вырабатывает "ману". Затем эта мана расходуется на то, чтобы вызвать магических воинов (крестоносцы, гоблины, пегасы и



■ Ставка в карточном поединке выбирается случайным образом

Заметим, что деление на цвета — не формальное. Так, например, белая магия — это магия жизни. Она специализируется на защите и исцелении и в целом на рыцарских методах ведения войны. Ее противоположность — черная магия, магия смерти и разрушения. Так что выбирайте, какой метод вам ближе по духу. А выбирать нужно в буквальном смысле: из полного набора (более 400 карт) каждому игроку предоставляется колода примерно на 40 карт. Карты в колодах отобраны и сбалансированы соответствующим образом. Обычно в каждой колоде присутствуют карты одного и того же цвета плюс несколько "бесцветных" (всего 60 колод).

Стоит также отметить, что единовременно в игру можно вводить лишь карты, находящиеся "на руках", а таких карт может быть не более 7 (по мере расходования они пополняются из колоды). Атаковать (и защищаться) разрешается только картами, выложенными "на стол". Далее компьютер сам отслеживает все "фазы" игры, автоматически останавливаясь там, где вы можете сделать какой-либо ход. При этом он указывает название фазы и возможное действие. Более того, будут выделены карты, которыми в данный момент можно выполнить ход. Если какая-то карта загораживается другими, вы можете просто навести на нее курсор и тогда в левой части экрана появится ее изображение "крупным планом" с исчерпывающим описание того, что эта карта собой представляет.

т.д.), с помощью которых вы можете атаковать противника. У него тоже имеется своя армия, которая блокирует удары вашей армии и контратакует. Все воины различаются по силе удара и стойкости (способности вынести удар). Если сила атакующего войска превышает стойкость обороняющегося, тогда нескомпенсированная часть удара переносится на самого игрока — она вычитается из его "запаса жизни". Как только этот запас упадет до нуля — игра проиграна.

С помощью магических заклинаний можно также усиливать или ослаблять воинов. Некоторые заклинания глобальные, другие необходимо нацеливать на конкретного противника. Существуют заклинания, которые действуют в течение всего времени игры, другие — "одномоментные". Можно также препятствовать наложению заклинания или снимать уже примененное. Словом, вариантов — масса. Если вы играли в Heroes of Might and Magic, то представляете, о чем я говорю.

Однако по части магии эта игра больше напоминает Master of Magic. Прежде всего, магия делится на шесть типов, градация которых происходит по цвету: белая, черная, зеленая, красная, голубая магии и "бесцветная". Это как бы разные "масти" карт: например, чтобы вызвать гнома, требуется 2 единицы красной маны и только красной (зеленую ману уже использовать нельзя). Исключение составляет только "бесцветная" мана: ее источником может послужить любая цветная магия (но не наоборот).

Кампания

Но и это еще не все. Карточный поединок — это как бы "скелет" игры, ее стержень. Можно, конечно, только этим и ограничиться, играя одиночные партии с различными противниками (напоминаю, что имеется 60 колод карт и вдобавок к этому вы можете создавать собственные колоды). Возможен и такой вариант, как турниры — серии одиночных раундов.

Однако куда как интереснее играть серию партий, объединенных общим сюжетом и с четко оговоренной конечной целью. Причем желательно, чтобы сюжет был "нелинейным", с возможностью широкого выбора способов



■ Необязательно брать в следующее сражение всю колоду карт



■ Проигрывая поединок, вы теряете всего лишь ставку

REVIEW

игры. Все это есть в компьютерной версии фирмы Microprose.

Вам предстоит освободить волшебную страну Shandalar от поработивших ее магов. Магов всего пять (по цветам магии) и каждый из них обладает очень сильным набором карт и большим "запасом жизней". Так что одолеть их с ходу вам не удастся. Поэтому для начала вам нужно набраться опыта и собрать сильную колоду карт. Делать это можно множеством способов.

Во-первых, можно и нужно сражаться со всякими слугами и приспешниками магов. Подолгу искать их не придется: как только вы начнете путешествовать по волшебной стране (действие происходит в реальном времени), они сами будут выбегать навстречу и преследовать вас. Если подозреваете, что с кем-то из них вы не в силах справиться, то попытайтесь убежать (и это часто удается). Но даже если противник успел настичь вас, еще остается возможность от него откупиться (в игре есть и золотые монеты).



■ Каждый ход карточного поединка делится на несколько фаз

Впрочем, ставка в сражении невысока — по какой-то карте с его и с вашей стороны. Проиграете карточный поединок — всего лишь лишитесь своей ставки. Но если выиграете, то получите не только карту противника, но и дополнительный приз. В качестве приза можно выбрать либо две-три более сильные карты, либо информацию о каком-либо подземелье. А в подземелье спрятаны редкие и дорогие карты, располагая которыми уже можно потягаться силами с самими магами. Кроме того, исследуя подземелья, вы можете наткнуться на сундуки с сокровищами (золотые монеты, карты, амулеты), которые, впрочем, часто блокируются какими-нибудь монстрами — и тогда готовьтесь к сражению. Иногда вам придется отвечать на вопросы, связанные со знанием карточной игры (типичный вопрос: какой из перечисленных ниже воинов имеет силу, равную 2?). Ответите правильно — получите небольшой приз; ответите неправильно — путь блокирует монстр.



■ В деревне можно купить/продать карты, обзавестись продовольствием и получить задание

Во-вторых, в игре у вас есть и союзники. Это жители городов и деревень порабощенной страны. С ними можно вести торговлю, покупая новые карты и продавая свои. (Ну зачем вам, скажем, сильная карта "черной масти", которая требует много черной маны, тогда как вы специализируетесь на белой магии? Лучше продайте ее за хорошие деньги!) Только выбор не очень-то велик: не более 5 карт, да и то обычно довольно хиленькие.

Хотите заработать сильные карты? — тогда беритесь за выполнение задания (quest). Типичное задание: за определенный срок доставить письмо в какой-то город или избавить местных жителей от какого-либо терроризирующего их монстра. Справитесь — получите не только



■ Путешествуя по волшебной стране, можно собрать сильную колоду карт



■ Подземелье таит в себе немало сюрпризов



■ Победив монстра в подземелье, можно получить редкие и сильные карты

обещанную награду, но и ценную информацию, которая поможет вам лучше ориентироваться в волшебной стране. Есть и еще одна возможность: в большой цене так называемые магические амулеты и в ряде городов их можно обменять на сильные карты (причем выбор весьма значителен).

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	8.6

Время освоения: от 3 до 5 часов
Знание английского: желательно

Только лучше их приберечь, потому как они требуются для того, чтобы бросать "мировые" заклинания (world spells). Эти заклинания можно применять во время путешествия по волшебной стране (например, заклинание Righteousness мгновенно телепортирует вас к осажденному городу, а Lightning убьет ближайшего к вам монстра).

И последний момент. В пути вам требуется продовольствие. Его можно покупать в городах и деревнях. Это отнимет у вас совсем немного денег, однако заставит более вдумчиво планировать дальнейшие передвижения по стране (чтобы не шататься туда-сюда без какой-то надобности).



■ Ваше досье

MAGIC® The Gathering BATTLEMAGE

Версия Acclaim: карточная игра в реальном времени!?

/Заметно видоизменившийся после путешествия по миру Battlemage Геймер ненадолго останавливается у меня за спиной и, задумчиво помаргивая несколькими парами глаз, тремя руками потирает оба своих подбородка./

"Чтобы придать игре еще большую зрелищность, фирма Acclaim решила реализовать карточный поединок в модном сейчас режиме real-time," — печатаю я открывающую раздел по Battlemage фразу, и немедленно слышится комментарий Геймера:

– Ну да, новаторами стать захотелось. Между прочим, что-то такое я припоминаю... Да, вот. Лет эдак семь назад компания Electronic Arts применила тоже очен-н-но нестандартный подход, создав "магические шахматы" — игра называлась Archon. Магические фигурки — эльфы там, гоблины всякие, не помню точно — расставлялись на обычной шахматной доске, и ходы производились по обычным правилам. С той разницей, что если эльф напал на гоблина, то это еще не означало, что он его убил. В обычных шахматах пешка ест слона. В Archon эльф и гоблин сражались на специальном экране в этом самом режиме real-time. И если игрок достаточно быстро и искусно манипулировал "мышкой", то потенциально более слабая фигура могла забить сильную. И





Попробуйте только уследить за всем!

еще *нечто отдаленно похожее мелькнуло в Dark Legions...*

– То были "цветочки". Здесь все гораздо сложнее.

– *Это уж точно,* — Геймер протер третий глаз посредине лба левой головы.

– Помнишь, что я говорил по поводу версии Microprose? — заметил я, в большей степени ориентируясь на читателя, чем на Геймера, и продолжая набивать текст. — Основой поединка по-прежнему остаются все те же магические карты, которые надо "выкладывать на стол" согласно определенным правилам. "Изюминка", придуманная Acclaim, состоит в том, что если ты выкладываешь на стол, скажем, карту Summon Dwarf, то тут же на экране этот гном и материвлизуется. Затем надо щелкнуть по нему мышкой и, "прокрутив" экран, нацелить его на мага–противника или его воинов (в духе Command & Conquer).



Мистические создания всех сортов и наружности могут быть вызваны силою карт и натравлены на противника

Оригинальность в ущерб играбельности

Не столь уж редок этот случай, когда замечательная по своей сути идея оказывается слишком сложной, чтобы органично воплотиться в компьютерной игре. Battlemage был рискованным проектом из серии "либо пан, либо пропал". Как мне кажется, в данном случае имел место второй вариант.

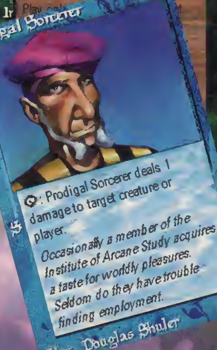
Во–первых, различных карт в игре более 220 и тут уж никакой головы не хватит, чтобы по одному внешнему виду картинки сразу же вспомнить, что с помощью данной карты можно делать (а ведь можно не только вызывать различных воинов и генерировать необходимую для этого ману, но и усиливать их различным магическим вооружением, ослаблять противника, противодействовать или препятствовать магии противника, насылать туман на поле битвы, непосредственно метать молнии и... чего тут только нет!).

Во–вторых, колода карт, находящаяся "на руках", организована по "стековому" принципу. То есть карты "прокручиваются" одна за другой и нет возможности сразу же выбрать нужную, просто щелкнув на ней кнопкой мыши. Более того, вам видна только самая верхняя карта. Правда, карты можно "развернуть", но тогда они закроют собой пол–экрана и тем самым заслонят наиболее важный участок игрового поля. При этом опять же все карты, кроме верхней, будут представлены только своей картинкой. Для верхней указывается ее название, а также количество и цвет требующейся маны — весьма скудная информация (впрочем, читать развернутую информацию у вас все равно не было бы времени).

В–третьих, вам нужно успевать реагировать на действия противника — а ведь разбор карт происходит одновременно с прохождением боя, который, как уже говорилось, построен в реальном времени! О событиях на поле боя приятным женским голосом и на чисто английском языке сообщает компьютер. Конечно же, это нельзя назвать недостатком игры, и тем не менее: как у вас с воспринимаемым на слух разговорным английским, господа?

Допустим, вы все же разобрали, что противник метнул молнию. Можно прикрыться соответствующим щитом. Вы принимаетесь лихорадочно припоминать, как выглядит нужная карта, и стараетесь отыскать ее в своей колоде. Предположим, повезло и нужная карта





Интернетовские website'ы, где содержится информация по рассматриваемым в обзоре играм и по среде Magic: The Gathering:
http://www.microprose.com
http://www.acclaimnation.com
http://www.wizards.com

есть. Теперь нужно узнать, сколько и какой маны требуется. Лихорадочно стуча по клавиатуре, вы пытаетесь успеть ее



сгенерировать, прежде чем молния достигнет цели (а летит она, как известно, со скоростью света)...

В-четвертых, стучать по клавиатуре действительно приходится со всей силой отчаяния. Клавиатуру нередко клинит, и введенная команда срабатывает не всегда и не сразу (подобно эффекту Command & Conquer, когда на поле слишком много юнитов). Тут разработчики перемудрили в погоне за яркими эффектами (достаточно только заметить, что *минимальные* требования к компьютеру: Pentium-90, 16 Mb RAM, 2 Mb Video RAM).

Подведем итоги. Чтобы играть в Battlemage, надо быть этаким "многоруким, многоголовым и многоглазым" вундеркиндом, способным одновременно анализировать несколько каналов информации и успевать на все отреагировать должным образом. Тут уж не до любования красочной картиной сражения, а ведь богатство графики является одним из главных преимуществ Battlemage!

Чтобы не ограничиваться одной лишь критикой, назовем те положительные моменты, которые присутствуют в игре. Это великолепная анимация, красочные фоны и графика высокого разрешения, отличные звуковые эффекты, неплохой сюжет. Все на самом высоком уровне. Одна лишь беда: играть в эту игру невозможно *чисто физически*. Будете пытаться — рискуете перевоплотиться во что-нибудь "этакое", как это произошло с нашим несчастным Геймером...



■ Внимательно взгляните на эту картинку. А теперь представьте себе, что все это происходит в реальном времени: анализ поступающей информации, выбор карт, действия на поле боя...

Заключение

Шумная затея Acclaim с треском провалилась. Возможно, компанию следует поощрить медалью "За неординарный подход и попытку создания нового жанра", только рядовым игрокам от этого не легче. Средний рейтинг игры на Интернете — 3 из 10. Так, например, обозреватель из "Strategy Plus" в конце своей статьи советует бросить последнее магическое заклинание "uninstall" и зашвырнуть куда подальше коробку с Battlemage'ем.

Кампания Microprose выпустила добротную, хорошо продуманную и сбалансированную версию, в которой точно соблюдаются все правила настольно-карточного оригинала (недаром же над ней трудился сам Сид Мейер). Так что если вам нравятся карточные шедевры типа преферанса и/или вы были увлечены игрой Master of Magic, тогда Magic: The Gathering — точно для вас! Только, приобретая игру, следите, чтобы на ней не было пометки "Battlemage".

Игорь Савенков

Игровой интерес	●○○○○○○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○
Мнение автора	○○○○○○○○○○
Общий рейтинг	**4.4**

Время освоения: от 3 до бесконечности
Знание английского: желательно

REVIEW



Жанр: Автосимулятор + Action
Минимальные требования: Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166, 32 Mb RAM
Windows 95

О прошлом, будущем и настоящем

Компания Activision, являющаяся автором первого action-автосимулятора Death Track, наконец-таки выпустила нечто в похожем стиле. Процесс создания Interstate'76 сопровождался громкой шумихой в средствах массовой информации, и его появление во втором квартале нынешнего года было давно ожидаемым событием, к которому игровой мир готовился с предвкушением чего-то необычного и сверхзахватывающего. Interstate'76 был вдвойне интересен также и тем, что со времен Death Track так и не появилось ничего, что могло бы заместить его и отодвинуть в безызвестное прошлое. Как все 3D action сравнивали и продолжают сравнивать с DOOM, так все гонки на уничтожение противника — с Death Track. Смог ли Interstate'76 как-нибудь изменить ситуацию?



Грубые контуры лиц и фигур — поиск нового стиля в графике?

Вряд ли. К счастью, или к несчастью, в данном случае мы имеем дело с действительно оригинальной игрой, способной заложить новые стандарты в жанровую группу action + автосимулятор, однако не в достаточной степени сногсшибательной, как хотелось бы. В двух словах, это Death Track с сюжетной линией, миссиями и незначительным элементом приключений. Плюс — графика на современном уровне. А в целом — большинство, недолгое время проездив в Interstate'76, почему-то вдруг начинают отыскивать по журналам информацию о Carmageddon и POD, другим подобным играм, на которые сейчас возлагаются самые большие надежды. И, опять же, вряд ли оправданные: POD характеризуется красивой графикой с применением технологии MMX и ничем другим хорошим не отличается (читайте review в следующем номере), а Carmageddon попросту мелковат для настоящего хита.

Однако ж, чем философствовать о будущем и ностальгировать по бессмертному прошлому, обратимся-ка лучше к злободневному настоящему — то бишь поговорим об Interstate'76.

Страсти вокруг нефтяных запасов

Сюжет Interstate'76 развивается на фоне всемирного энергетического кризиса. Время действия — 70-е годы нашего века, место — юго-запад Америки. Мировые запасы нефти находятся на грани истощения. Продолжает функционировать только несколько десятков нефтяных вышек. Чтобы хоть как-то оградить оставшиеся запасы нефти от посягательств всесильных нефтяных синдикатов, правительство

INTERSTATE'76 MULTIPLAYER

Модем и сеть

Разумеется, предусмотрена игра по сети и модему. У вас будет возможность сразиться с бандитами Малочи объединенными силами, или же, наоборот, сыграть по принципу "каждый сам за себя" и разнести машины своих соперников вдребезги. По сети могут играть до восьми человек. Чтобы сыграть по модему на нормальной линии, достаточно соединения на скорости 19200 бод. На скорости 14400 бод можно играть, если игроки живут в одном доме.

В Interstate'76 на Deathmatch нет той бессмысленной бойни, которая наблюдается при игре по модему в любом другом action. На территории, где разворачивается схватка, имеются АЗС и ремонтные мастерские. Среди огня, ракет и пуль долго не протянешь, время от времени возникает необходимость ремонта. Поэтому победителем, в конечном счете, может оказаться не снайпер-гонщик, а притаившийся около ремонтной мастерской бандит.

Применена оригинальная система подсчета набранных очков. Так, например, игрок, забивший на своем "порше-лилипуте" какого-нибудь джипа-монстра, получит вдвое больше очков, нежели бы получил джип, уничтожив этого "лилипута".

В Interstate'76 имеется встроенный редактор, с помощью которого можно строить новые уровни, изменять практически ВСЕ параметры автомобилей, что предоставляет вам неограниченные возможности при создании собственных машин.

Интернет

Interstate'76 поддерживает новейшую технологию клиент-сервер, позволяющую играть в нее через Интернет, не прибегая к услугам всевозможных сетевых провайдеров типа TEN, KALI или Mplayer. Вы можете воспользоваться одним из двух вариантов — либо подключаетесь к игровому серверу Activision (URL — i76net.activision.com), либо создаете собственную игру и определяете IP адрес. После этого — сообщаете IP своим товарищам, которые после этого могут подключиться к начатой вами игре. Рекомендуется при соединении отключать все протоколы, оставив только коррекцию ошибок. К примеру, во время игры вдвоем скорость соединения у первого игрока была 26400, а у второго — 24000 бод. При этом игра шла вполне терпимо (у обоих игроков был один и тот же провайдер). Однако попытка поиграть через сервер Activision на скорости 28800 успехом не увенчалась — играть стало почти невозможно. А на скорости 14400 вы даже на сервер не войдете.

Игорь Власов

Cheat ● Cheat ● Cheat ● Cheat ● Cheat

Во время любой основной (TRIP) миссии зажмите левый CTRL + левый SHIFT, а затем наберите getdown и отпустите обе зажатые клавиши. Набирать код нужно очень быстро. Если вы все сделали правильно, то компьютер произнесет "GET DOWN", и на вас накинутся абсолютно все машины с трассы. Ничего страшного в этом нет, предпринимать каких–либо защитных мер не требуется. После того, как вас уничтожат, компьютер объявит, что миссия выполнена, вручит призы и даст следующее задание.

создает специальные отряды гонщиков–смертников. Их задача — охранять нефтяные вышки и отражать многочисленные нападения бандитских группировок. Вы выступаете в роли Грува Чемпиона, экс–гонщика мировой лиги, который состоит на службе в одном из таких отрядов. Ваша цель — вместе с группой единомышленников противостоять крестному отцу местной мафии Антонио Малочи и его головорезам.

Когда не спасают ракеты и бомбы, в ход идут пистолеты

Преследования, перестрелки, бесконечно тянущиеся трассы и открытые пространства — такова игровая среда Interstate'76. Если машина переворачивается на крышу — следует красочный взрыв, символизирующий печальный факт вашего отбытия в мир иной. Помимо того, что по бокам корпуса и на крыше щетинятся разверстыми дулами пулеметы и ракетная установка, вам дана возможность высунуться в окно и всадить пару пуль в автомобиль противника из пистолета, не прекращая движения. Сказка, да и только!



■ Уходящая в бесконечность дорога и нагромождения коричневых нетекстурированных холмов — так выглядит игровая среда Interstate'76

К этому стоит добавить, что игра ни в коем случае не может быть отнесена к аркадному жанру, причиной чему является великолепно проработанное поведение автомобиля на трассе. Interstate'76 реалистичен до мозга костей, начиная с взрывающегося от выпущенной ракеты придорожного домика и заканчивая сильнейшими заносами машины на поворотах, износом покрышек и неполадками с управлением из–за поврежденного двигателя.

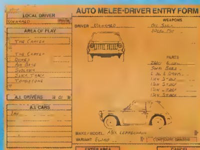
В игре предусмотрено два основных режима: Trip и Melee.

В режиме "путешествия" — TRIP — вы обрекаете себя на необходимость выполнить 17 миссий, связанных общей сюжетной канвой и характеризующихся постоянным возрастанием уровня сложности. Недостатки "путешествия": играете за одного героя и катаетесь на одной и той же машине.

Режим "одиночный заезд" — MELEE — позволяет игроку выбрать миссию и машину. К достоинствам "одиночного заезда" относится и то что можно настроить трассу по собствен[illegible]му вку[illegible]у.

...И кубок "за здравие"

Гр[illegible]ское оформление игры и игровой [illegible], [illegible]сколько можно видеть, с учетом наработок MechWarrior 2 (и не мудрено, коли в проекте принял участие Sean Vesce, ведущий дизайнер этого великого роботосимулятора).



■ Перед стартом очередной миссии можно произвести ряд настроек в конфигурации автомашины

Современная полигонная графика, поддерживающая все режимы VESA, вплоть до разрешения 1280x1024 (на Pentium Pro даже почти и тормозить–то не будет!..). Однако, хотя графика Interstate'76 производит впечатление своей стильностью, вряд ли можно считать выдающейся дизайнерской находкой коричневые нетекстурированные нагромождения по бокам дорог. Видимо, движок уже не вытянул бы наложения текстур, и разработчики решили выпустить игру на рынок "как есть". Нам приходилось видеть альфа–версию Interstate'76 — и была надежда, что качество графики улучшится на релизе. Этого не произошло. В итоге — полигоны Mechwarrior II вас приветствуют, господа, так что снимите шапки и поднимите бокал "за здравие"! Но зато — 1280 на 1024..!

К вопросу о музыке. Присущая Interstate'76 стилизация под отраженные в названии годы (1976 и околостоящие) проявляется во всем, включая музыкальное сопровождение. Отстреливаясь от преследователей на скорости 70 миль/час, вы можете усладить свой слух неплохими ремиксами композиций Starsky и Hutch, послушать музыку от Charli's Angels. И временами доносящиеся из динамиков звуки будут перекрывать грохот выстрелов, шум дымящихся моторов, свист пуль и скрежет металла...



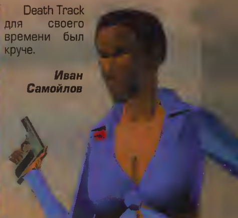
В Interstate'76 нет ощутимых недостатков. Однако, если рассматривать Interstate'76 как претендента на звание культовой игры, то на ум сразу же приходит одна–единственная фраза.

Death Track для своего времени был круче.

Иван Самойлов

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	8.0

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: не требуется



REVIEW



Жанр: Походовая стратегия
Требования: 486DX-33, 8 Mb RAM
DOS

Несмотря на то, что жанр походовой стратегии уже давно не первой (и даже не второй) молодости, он продолжает привлекать внимание игроманов, а значит – и разработчиков.

Конечно, по динамизму эти игры совершенно не сравнимы с real-time strategy, зато здесь есть возможность спокойно обдумать каждый ход, взвешивая и оценивая множество параметров, которые необходимо учитывать для достижения победы. Управление десятками городов и сотнями юнитов создает практически безграничное поле деятельности для поиска оптимальной стратегии.

Cavewars в этом смысле является клвссическим представителем своего жанра. Нв этот раз для ведения боевых действий разработчиком (Avalon Hill) выбране фантастическая страна Ibido, которая целиком помещается е подземных пещерах и населена странными созданиями — троллями, дварфами и какими-то совсем непонятными чудищвми. Люди, впрочем, здесь тоже водятся. Всего предлагается на выбор 8 рас, из которых в игре одновременно участвуют не более пяти. Каждая раса имеет свои достоинства и недостатки, в которых вы без труда разберетесь по ходу игры.

На одном компьютере могут сразу играть несколько человек (до пяти), поочередно делая ходы, каждый за свою расу. Однако, к сожалению, признаков поддержки сети или игры по модему в Cavewars не обнаружено.

Игрок может по своему выбору задавать различные параметры игры: видно ли карту, какое количество ресурсов будвт на ней, насколько "умно" способен действовать AI и т.п.

Немаловажным инструментом в игре является магия. Как водится в каждой уважающей себя сказочной стране, магия накапливается с течением времени и может расходоваться нв разные полезные заклинания. Все заклинвния поделены на четыре основных группы:



■ Многие параметры игры можно перенастраивать по своему вкусу

● Earth — "земляные рвботы". Можно пробивать стены пещвр, а также пол и потолок, чтобы попасть на другие уровни;

● Summon — ясное дело, позволяет вызывать к жизни всяческие создания и натравливать их на врагов;

● View — чем большими познаниями вы владеете в этой области, тем скорее сможете открыть всю карту местности;

● Transport — можно существенно ускорить доставку "живой силы и техники" в нужную точку пространства.

В общем и целом, 48 различных заклинаний в умелых руках могут представлять страшную силу. Все доступные вам в текущий момент игры заклинания подсвечиваются на зкране зеленым цветом. Достаточно щелкнуть на них правой кнопкой "мышки", чтобы узнать, что можно сделать с их помощью.

Отличники боевой и политической подготовки

Есть здесь и научные исследования — а как же без них! Управление исследовательской деятельностью похоже на таковое в Master of Orion. Вначале определяются бюджетные ассигнования на науку, а потом задаются приоритетные направления — оружие, магия, прочее.



■ AI играет грамотно — враги приходят не поодиночке, а целыми толпами

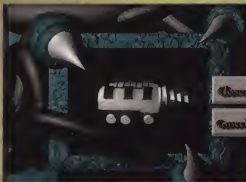
Оружие, кстати, довольно разнообразно — от деревянных заостренных палок до самоходных орудий и танков. Боевые юниты не запрограммироеаны заранее — вы сами вооружаете своих бойцов, сажаете их на "скакунов" и – вперед! В зависимости от сочетания характеристик оружия, брони и средств транспорта, получаются десятки (если не сотни) возможных вариантов боевых единиц.

К сожалению, нельзя создать "дизайн" хорошего юнита и тиражировать его в нескольких городах. Каждый раз приходится напрягаться и выставлять все параметры заново (тут-то и вспомнишь добрым словом Master of Orion, где ко рабли создаются единожды).

Особым видом бойцов являются колдуны (Wizard). Пона-



■ Для повышения мобильности пехоту снабжают средствами транспорта, например, гигантскими лягушками!



■ Трудяга инженер, может разрабатывать месторождения или строить новые города

чалу они очень слабенькие и пользы от них немного. Однако в отличие от других юнитов, с каждым новым открытием в области магии все ваши колдуны автоматически повышают свою "боевую подготовку". И со временем их заклинания по силе и "дальнобойности" не будут уступать пушкам!

Еще один специальный юнит — инженер (Engineer). В бою от него толку мало, но зато он может добывать металлы и строить новые города (команда Build).

Сражения происходят на отдельном экране, что радует, но вмешаться в их прохождение невозможно, что - в противоположность - огорчает. Исход битвы зависит только от первоначального соотношения сил.

Хрущоба в стиле "фэнтэзи"

Как явствует из названия, действие Cavewars разворачивается в подземном мире. Пещеры, где ведутся боевые действия, расположены на пяти "этажах", и вы начинаете войну на одном из них. Так что не удивляйтесь относительно небольшим размерам игрового поля — на самом деле оно в пять раз больше, чем кажется поначалу. Вовсе не обязательно целиком захватывать один уровень, чтобы перейти на следующий. Своих солдат можно направлять куда угодно и вести боевые действия сразу на всех пяти "этажах". Перемещение между уровнями происходит через "норы", которые могут вести вверх (Hole Up) или вниз (Hole Down). Поначалу приходится использовать уже имеющиеся проходы между уровнями, но потом вы с помощью магии научитесь создавать их там, где это необходимо.

Города, конечно, основа вашей империи. В них растет население, строятся солдаты, производится мвгия, — в общем, вершится судьба страны. Для каждого города индивидуально задается соотношение затрат на производство, науку, оборону и магию. Здесь же присутствует экран "конструирования" солдат. Кроме этого, есть возможность назначать транспортировку части населения или боевых юнитов в другой город.

Пластмассовый рудник

Ресурсы — вечная головная боль любителей стратегических игр. Где их найти? Как лучше использовать? В Cavewars основных ресурсов всего четыре — пища (Food), бронза (Bronze), железо (Iron) и мифрил (Mithril).

Вообще говоря, бронза — это сплав меди со свинцом и каким образом она может образовывать месторождения — для меня лично является загадкой. Это явление не более реально, чем, скажем, месторождение полиэтилена. Однако чего же ожидать от сказочной страны! Не будем придирчивы.

Пища — какие-то подземные грибы, там и сям растущие на дне пещер. Это ресурс неисчерпаемый, и города лучше ставить к грибам поближе, чтобы население увеличивалось. Но если вы построите город там, где пищи нет вовсе, он прекрасно будет существовать, только, может, расти помедленнее.

Оставшиеся три ресурса, как нетрудно догадаться, металлы. Они находятся в виде месторождений в стенах пещер. Чтобы добыть металлы, надо их вначале раскопать. Процесс это долгий и мучительный. Вначале вы даете своему инженеру команду копать (Dig) и только через несколько ходов, когда он раскопает месторождение, можно приступать собственно к добыче металла (Mine).

Советы начинающему троглодиту

В начале игры у вас будет всего один город, немного бронзы на складах и несколько доступных заклинаний, из



■ За сражением можно наблюдать, но, увы, нельзя вмешаться



■ Идиллическая картина может быть в любой момент нарушена, если с нижнего уровня через проход нагрянут враги

которых самое нужное — Small Map. Сразу постройте инженера, с помощью магии найдите ближайшее месторождение бронзы и приступайте к его разработке, иначе металл быстро кончится и пополнить запасы будет негде. Вслед за инженером придет черед боевых юнитов, необходимых для охраны города.

На первых этапах не увлекайтесь добычей железа и мифрила — они все равно вам не пригодятся, пока не будут сделаны соответствующие научные открытия.

По мере развития боевой техники постепенно увеличивайте запасы железа с мифрилом, потому что самые мощные виды оружия (например, автоматы и танки) делать из бронзы невозможно.

Боевые юниты можно объединять в отряды (до 10 штук). В отрядах старайтесь совмещать юниты с разными характеристиками — тогда они дополняют друг друга и в бою действуют эффективнее.

Если на складах трудности с металлом — делайте колдунов или катапульты. Они неплохи в сражении, а затрат ресурсов практически не требуют.

В новый город сразу же "подбросьте" население из уже обжитого, иначе он не сможет расти достаточно быстро.

Как уже упоминалось, есть заклинания, позволяющие открывать проходы на другие уровни. Но противники тоже не лыком шиты. Поэтому в Cavbwars нет "спокойных" городов. Около любого вашего поселения может появиться дыра, из которой выскочат отряды противника. Это вынуждает держать сильную оборону во ВСЕХ городах без исключения.

При захвате вражеского города вы получаете премию в виде самого города и небольшого количества металлов (видимо, пропорциональная часть от общих запасов противника). Никакие научные достижения захватить нельзя, поэтому интенсивно развивайте собственную науку.

Каждое заклинание в течение одного хода можно использовать многократно, пока не кончатся запасы магии. Особенно примечательно в этом смысле заклинание Tunnel, которое "стоит" очень немного и поэтому позволяет за один ход прокопать туннель практически любой длины.

Если в поле вашего зрения появились вражеские юниты, щелкните на них правой кнопкой — это позволит выяснить их боевые характеристики.

Периодически расформировывайте (Dismiss) устаревшие юниты, чтобы использовать ресурсы для строительства более совершенных войск.

Если месторождение металла расположено рядом с вашим городом, то инженеру достаточно лишь раскопать его, а дальнейшая добыча ресурса будет происходить сама. Если же рядом с месторождением городов нет, придется все время держать там инженера, чтобы было кому киркой махать (или построить город поблизости, что тоже вариант).

Роман Кутузов

■ Чудо инженерной мысли — "штурмовой багги" (Assault Buggi)

■ Так выглядит начало игры после применения GODMODE — полно ресурсов, и все научные открытия уже сделаны

■ Экран управления городом: просто и наглядно

Cheats ● Cheats ● Cheats ● Cheats

Cheat известен только один, но зато какой! Если при запуске игры в командную строку вместо CAVE ввести CAVE GODMODE, вы получите все технические открытия, все заклинания, по 250000 каждого ресурса, пищи и магии, плюс очень неслабый город в придачу (с населением 1000!). Но не спешите радоваться. С помощью магии (заклинания серии Scry) просмотрите всю карту — некоторым вашим противникам даны такие же точно выгоды.

Игровой интерес	●●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○
Мнение автора	●●●●●●○○○
Общий рейтинг	6.2

Время освоения: от 1 до 3 часов
Знание английского: не требуется

G-NOME



Жанр: Робothосимулятор
Системные требования: Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95

Одно из двух: или эта игрушка хит, или суперхит. Вы можете не испытывать любви к робоτосимуляторам, но, согласитесь, если игра обладает захватывающим и непредсказуемым сюжетом, качественной 3D-графикой, профессионально озвучена и содержит некоторую долю оригинальности, то она уже обречена на успех. А если к этому добавить многопользовательский режим и захватывающий реализм действия, то вполне оправданным выглядит то, что G-Nome вскоре после появления поднялся до достаточно весомых позиций в мировых хит-парадах.

Впрочем, вряд ли это последнее творение от 7th Level способно перейти в разряд непреходящей классики, как, например, MechWarrior II. При всех своих неоспоримых достоинствах G-Nome вторичен к существующим робоτосимуляторам, хотя его успех и оставляет позади такие игры недавнего времени, как Shattered Steel и Krazy Ivan. До шедевра G-Nome не дотягивает по общему объему содержащихся в нем оригинальных идей.

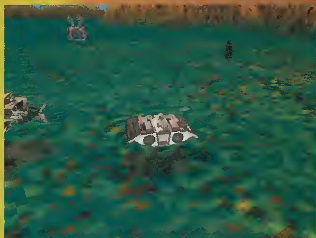
И тем не менее, чем G-Nome лучше других робоτосимуляторов?

Во-первых, впечатляет графика – чего стоит одно то, что при пуске ракеты можно прочитать надпись на ее борту.

Во-вторых, радует разнообразие боевых машин. Кроме человекоподобных роботов, которые здесь называются HAWC (сокращение от Heavy-Armor Weapons Chassis), в G-Nome есть еще танки, аппараты на воздушной подушке и роботы, напоминающие львов и скорпионов. Да и двуногие машины явно не срисованы с прототипов в MechWarrior II – здесь есть аппараты, напоминающие скорее курицу или тушканчика, чем человека. Помимо мобильных машин, есть и стационарные боевые сооружения. Не сказать, чтобы The Clash of Man and Machine баловал огромным количеством видов оружия, но кое-что мне запомнилось – телеуправляемая ракета.

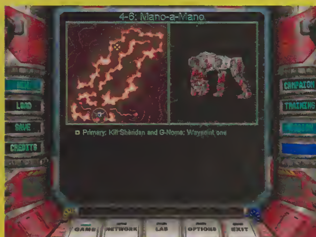
В-третьих (но в первую очередь), в G-Nome присутствует одно революционное нововведение: функция Eject – "катапультирование". Представьте, что ваша машина вот-вот взорвется. Вы катапультируетесь и... битва еще не закончена. Уступая металлическим гигантам в бронированности и огневой мощи, вы превосходите их в подвижности. Подбегите к врагу и примените GASHR (нечто, действующее подобно газовому пистолету). Временно парализованный враг вывалится из кабины на землю, а вы тем временем сможете забраться в его аппарат. Не исключено, что придется вступить в перестрелку с пехотинцами вне кабины робота. Более того, для выполнения некоторых миссий необходимо вылезти из кабины и немного походить пешком, чтобы, к примеру, активировать переключатель, опускающий мост.

Всего же игроку, помимо передвижения на своих двоих, доступно 20 типов боевых машин, среди которых встречаются не только обычные роботы HAWC, но и танки. Завладев чужим роботом, можно какое-то время выдавать себя за прежнего владельца боевой машины, используя систему IFF (Identity Friend & Foe).



Иногда приходится не только ходить или ездить, но и летать

Самое же интересное в G-Nome – сюжет. Эту игрушку стоит пройти хотя бы для того, чтобы узнать, чем все закончится. Неожиданные повороты сюжетной линии, напряженное действие, психологически продуманные монологи героев, неоднозначный финал, заставляющий задуматься и дающий возможность для продолжения, – все это делает вас главным действующим лицом интерактивного художественного фильма, в котором есть где применить и реакцию, и смекалку. Разработчики смогли



Перед каждой миссией вам показывают карту, вероятных противников, дают задание и подробно разбирают порядок его выполнения

удачно скрестить жанры 3D action и quest. Пересказывать весь сюжет не стоит, чтобы не портить удовольствие от игры, а вот завязку почитайте...

Исповедь Джошуа Ганта

Ну, вот я опять на работе – заново привыкаю смотреть на окружающий мир из кабины робота и качаться в кресле в такт его гигантским шагам. Откровенно говоря, после ссоры с Джеком Шериданом я и мечтать не смел о том, что когда-нибудь снова вернусь в Объединенное Разведывательное Управление (UIA). По вине Шеридана была сорвана секретная операция, во время которой из-за этой сволочи попал в плен мой лучший друг Перл. Простите мне некоторую резкость, но у меня с Джеком личные счеты. Перл был хорошим парнем, а Шеридан и вправду скотина. Тогда я и сказал все, что думаю о мистере Шеридане и Объединенном Разведывательном Управлении, которое и пальцем не пошевелило, чтобы найти Перла.

Тем не менее, спустя 10 лет UIA все-таки сменило гнев на милость и не дало мне зачахнуть в отставке, а отправило сюда, на Рухелен. На этой пустынной планетке Скорпы под большим секретом построили лабораторию, где вывели какого-то мутанта под названием G-Nome. Нам предстоит уничтожить его вместе с лабораторией, причем сделать это тихо (!), не развязывая крупномасштабных боевых действий ни со Скорпами, ни с Даркенами, ни с Бендианцами. Хотел бы я посмотреть в глаза человеку, придумавшему такой "реалистичный" план!

– Эй, парень, ты сказал "нам предстоит уничтожить". Кому это нам"? – спросите вы.

Да, я буду не один; в одиночку с этим делом сам черт не справится. Сначала придется пробраться к Даркенам и встретиться со Стефаном Кайли. Кайли – мой старый приятель и настоящий солдат. Потом мы вместе отправимся на бендианскую территорию, чтобы забрать Викторию Тэйн, генетика. Парень из UIA сказал, что она – лучший специалист по генетическим уродам. Затем мы проберемся на скорпскую территорию и возьмем еще одного пассажира. Ребята из UIA почему-то не стали называть его имени, только сказали, что я его хорошо знаю и что это лучший специалист по скорпам, который уже десяток лет живет на их территории. Интересно, кто это, уж не Шеридан ли? Ха-ха-ха, нет, эта скотина сейчас, наверное, отсиживается где-нибудь в тылу с девочками и потягивает коктейли.

Ну, а потом мы все вместе пойдем и сотрем лабораторию по производству генетических суперсолдат в порошок.



Сражение в G-Nome представляет собой иногда дуэль, а иногда беспорядочную свалку, как в данном случае



Вид из шлема скафандра. К этому неказистому, зато бронированному аппарату приходится добираться на своих двоих под огнем вражеских танков

Кстати, кто это там в меня стреляет?! Ну, держитесь, ребята – старина Гант, действительный сержант Вооруженных сил Объединенных Наций, к вашим услугам...

Как уничтожить G-Nome: руководство к действию

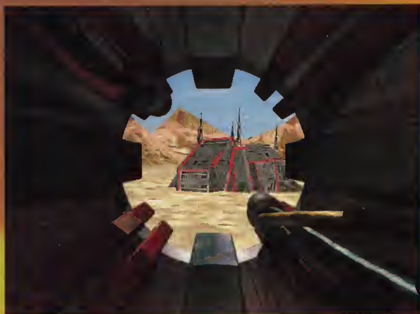
Сразу оговорюсь – для того, чтобы получить от G-Nome наибольший кайф, надо знать английский язык. Стрелять-то вы сможете и без знания языка, но переговоры компаньонов и голос за кадром в видеоролике, важные для погружения в сюжет, будут вам непонятны, а без этого играть не так интересно. Жаль, но, в конце концов, играть можно и со словарем...

В G-Nome есть Multiplayer-режим с возможностью сражений по модему/нуль-модему/локальной сети/Интернету. Всего в таком режиме могут участвовать до 8 человек.

В одиночном режиме есть 3 тренировочные миссии (Training), кампания по уничтожению генетического солдата (Campaign) и выбор произвольной миссии из этой кампании (Mission).

Перед каждой миссией вам объявляют ее цель (Primary), показывают карту местности с контрольными точками (waypoint), которые надо пройти, чтобы выполнить задание, и дают анализ ситуации, который представляет собой описание препятствий и противников, которых вы встретите, и конкретных указаний, что надо сделать, чтобы пройти миссию. Все это произносится голосом и сжато повторяется текстом на дисплее. Внимательно прочитайте и прослушайте этот текст, в нем содержится исчерпывающая информация о том, как пройти миссию. Во время выполнения задания прислушивайтесь к переговорам по радио, из них можно извлечь много полезного. Оказавшись внутри робота, сразу же клавишей S включайте направление на ближайшую контрольную точку и автопилот (клавиша A).

Список управляющих клавиш (задействована почти вся клавиатура) можно получить, нажав H. Катапультиро-



■ Вид из телеуправляемой ракеты. После ее пуска вы сами можете направить ракету к цели

вание выполняется клавишей Backspace, управление на дополнительной клавиатуре. Можно перенастроить клавиатуру или подключить джойстик.

В первую очередь уничтожайте пехоту и аппараты малых размеров. При обнаружении вражеского робота подойдите к нему поближе, но не вплотную (оставьте метров тридцать), остановитесь (Enter) и начинайте стрелять. Помните: при увеличении скорости робота ухудшается его защита. В этой игре враги хоть и не блещут гениальными тактическими идеями, но и полными идиотами не являются, поэтому действуйте продуманно и осторожно. G-Nome – не аркада!

Оказавшись на земле, не мешкайте! Это не Doom, где можно выдержать пяток попаданий из пистолета без особого вреда для собственного здоровья. В G-Nome одно точное попадание приводит к смерти пехотинца. Катапультирование нужно активно применять в многопользовательской игре, в одиночной – по необходимости. Для того, чтобы занять пустой робот, надо просто подойти к нему вплотную. Перед тем, как залезть в робот, постарайтесь убить его пилота.

Несколько слов о прохождении последней миссии. Сразу же разворачивайтесь и бегите к мосту – дорога каждая секунда. У входа на мост развернитесь и стреляйте по врагу. Ваша задача – уничтожить его, не подпуская к мосту.

Пожалуй, этих советов должно хватить, чтобы, с одной стороны, пройти G-Nome без особых затруднений и, с другой – не испортить удовольствие от самостоятельного исследования игрового мира.

Нечестная игра

Вам предоставляется реальный шанс серьезно упростить прохождение G-Nome и этим поставить под угрозу весь кайф от игры. Если вам необходимо первое и вы готовы рискнуть вторым, то – вот вам пачка кодов. В экране **Options** стартового меню нажмите **Ctrl+F1** и введите нужный код.

Chaste Coed – показ кадров с максимально возможной частотой
O'Sarge – голос в тренировочных миссиях говорит без ирландского акцента
Horny Elk Leer – максимум дальности радара
Redtop Trod – доступ ко всем миссиям
Half Libel – телепортация в выбранную контрольную точку по нажатию Ctrl+B
Had A Nude On – непобедимость по нажатию **Ctrl+I**
Rotted Drop – уничтожение отслеживаемой цели по нажатию **Ctrl+F**
Brass Clue – максимум боеприпасов по нажатию **Ctrl+Z**
A Scramble On – по **Ctrl+Shift+щелчок** правой кнопкой мыши текущий экран становится обоями в Windows

Краткое резюме

К сожалению, в G-Nome присутствует ряд недостатков. Фанаты MechWarrior II будут разочарованы не очень красочными взрывами и невозможностью экипировать робота. Нельзя заходить за границы карты, иначе вы будете сожжены некой орбитальной лазерной пушкой, непонятно откуда взявшейся. Управление в G-Nome довольно удобное – до тех пор, пока не приходится выполнять некий сложный маневр. Дерево в G-Nome – это серьезное препятствие даже для многотонных машин: его нельзя смять, можно только объехать.

К счастью для игроков, на этом недостатки, наверное, и исчерпываются (благо, деревьев на планете Рухелен очень мало).

Если бы меня спросили, на что похож G-Nome, я бы сказал, что по внешнему виду он похож на MechWarrior II, однако содержит в себе солидную индивидуальность и строится на смешении нескольких жанров: роботосимулятора, 3D action и квеста.

И под конец – небольшая информационная справка. На 7th Level уже практически закончена real-time стратегия Dominion, которая появится в самое ближайшее время. Многие юниты, представленные в стратегии, взяты из G-Nome. Технически (но не сюжетно) Dominion является преемником роботосимулятора. Собственно, сейчас на Интернет лежит неиграбельная демо-версия Dominion, крайне красивая – советую скачать и посмотреть, если у вас есть возможность.

Николай Войнаровский

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○
Мнение автора	●●●●●●●●○○
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: желательно

REVIEW

KILLING TIME

Жанр: 3D action с элементами черного юмора
Системные требования: 486DX4–100, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95

И вот снова на шикарном подносе с позолотой нам подают старый добрый DOOM. С чем вас и поздравляю от глубины души. Не суждено, должно быть, id Software остаться на вершине славы — постоянно появляется кто-то, готовый оспорить и превзойти их бессмертное творение... Впрочем, мало кому удается хотя бы приблизиться (Duke Nukem 3D в расчет не берем). Что касается Killing Time (издатель - 3DO Studios, разработчик - Logicware), то это не более чем дешевая поделка, которая представляла из себя хоть что-то в конце 1995 года — в тот период игра появилась на приставках 3DO. Прошло два года, Killing Time добралась до PC. И, надо сказать, всему игровому сообществу жилось бы гораздо лучше, если этого исторического события не состоялось.

Женское любопытство

Итак. Тридцатые годы. Нашего века. Ученый-археолог Донкан Харгл в ходе раскопок, проводимых в Северной Африке, находит древние водяные часы, которые дарит своей возлюбленной — Тэсе. Что ж, подарок — это всегда приятно, но вдвойне приятно, когда понимаешь, что же тебе подарили. Как-то вечером Тэсса решает разобраться, что же это за игрушку вручил ей Донкан.

Как оказывается, часы являются ничем иным, как магическим талисманом. Проявляя чисто женское любопытство, Тэсса начинает проводить эксперименты в области черной магии — видимо, никакая другая магия с этим предметом ветхой старины не вязалась. И — в общем, эксперименты завершаются успехом... В некоторой степени.

Текущее положение дел выглядит следующим образом. Дом Тэссы превратился в огромный замок, населенный духами и привидениями, сама Тэсса исчезла, а вам предстоит ликвидировать последствия "женской интуиции".

Шизофрения и мрачность

На первый взгляд, Killing Time ничем не примечательна.



Графика чуть получше DOOM, чуть похуже Cybermage. Но не в этом изюминка игры.

В Killing Time авторам как нельзя лучше удалось создать идеальную игровую атмосферу. Монстры придуманы просто великолепно. Как вам, например, окровавленный зомби, преследующий вас с кухонным ножом в гниющей руке? Если главный герой находится вне пределах досягаемости зомби, то эта уродина (вероятно, от чувства безысходности а-ля "Лиса и виноград") начинает всаживать этот самый нож в себя. Или, еще, повариха в белом колпаке, пытающаяся раскромсать героя тесаком поистине гигантских размеров! Стоит отметить, что многие персонажи для игры (те, которые человекоподобные) сделаны путем оцифровки людей — тех, которые реальные, то есть типа нас с вами. Правда, толку от этих разработческих усилий немного, потому как в приближении противники все равно расплываются невразумительной кашей текселей, и тут уж никакая оцифрованность не спасает.

Подборка оружия впечатляет не менее, чем подборка противников. Начинаете вы, как водится, с пистолетом (причем это ни какой-нибудь Plasma Gun, а обыкновенный шестизарядный револьвер). Затем можно обзавестись гвоздодером (как вам идея выдирания костей из зомби?..). Позже в распоряжение играющего предоставляется некая помесь карабина и автомата Калашникова. И, как вершина всех чаяний и сбывающихся надежд, классический дробовик. Кроме того, главный герой может находить и применять магические кристаллы, наделяющие его сверхчеловеческими способностями.

Отличительной особенностью Killing Time является полное отсутствие деления на уровни. Вы бродите в гигантском замке, где вам необходимо уничтожить магические водяные часы. В любой момент можно вернуться в то место, где вы уже бывали раньше. Неправда ли, вполне реалистичный подход?

Окружающая местность — это давящая на психику мрачность с оттенком шизофрении. Скажем так, мрачность — это пока вы бродите снаружи, созерцая провисшее гнетуще-темное небо, оголенные скалы, похожие на разросшиеся кактусы кустарники... А шизофрения начнется, когда вы, устилая путь телами ирреальных недругов и орошая травку своею кровушкой, сподобитесь проникнуть на территорию замка. В психологии яркие цветные сны считаются признаком сумасшествия. Глядя на краски, пошедшие на прорисовку интерьеров в замке, невольно задумываешься: а откуда черпали дизайнеры вдохновение? Возможно, из кошмаров?..

Подводя итог,

скажем так: в 1995 году Killing Time была неплохим 3D action в стиле horror, с оцифрованными противниками, хорошими видео-вставками и мистической музыкой. А с позиций сегодняшнего дня игра выглядит доморощенной и сильно устаревшей, хотя и не без некоторых заслуживающих внимания идей.

Остается посочувствовать студии 3DO за то, что сейчас не 1995 год...

Игорь Власов

Игровой интерес
Графика
Звук музыка
Ценность для жанра
Мнение автора
Общий рейтинг 5.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: не требуется



Жанр: Космическая real-time стратегия
Системные требования: 486DX2-66, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium, 16 Mb RAM
DOS

В далекой-далекой галактике...

Перед поступлением в Университет будущее мне представлялось счастливым и безоблачным. Еще бы — четыре галактические расы только-только заключили мирное соглашение и грядущей смуты в галактике Зет еще ничто не предвещало. Казалось, все благоприятствует процветанию и прогрессу. Компьютроны даже поделились со своими ближайшими соседями Странниками секретом Солинита,- космического минерала, из которого можно в огромных количествах извлекать энергию.

Вот с этого-то все и началось. Странники, должно быть, не успевшие проникнуться идеей дружбы между расами, сразу же начали строить военный флот, оснащенный боевыми орудиями практически неограниченной мощности, чтобы напасть на ничего не подозревающих Землян. Нас спасла только хорошая разведывательная сеть. Шпионы не только предупредили о нападении, но и выкрали секрет Солинита, так что вскоре и у нас появилось ответное оружие, способное разрушать корабельные компьютеры.

Триумвериты тоже не захотели оставаться в стороне от разворачивающейся борьбы за галактическое господство и занялись самостоятельным исследованием Солинита. Вскоре они создали аппарат, разрушающий любые двигательные установки. Корабли Землян и Странников стали исчезать из зон боевых действий. Компьютроны довольно быстро разнюхали, что Триумвериты подбирают космические корабли для исследования. К тому же на их родной планете обнаружился мощнейший источник энергии неизвестного происхождения.

В конце концов Триумвериты изобрели новую технологию, делавшую космические корабли практически неуязвимыми. Все это заставило Компьютронов заключить союз со Странниками с целью разработки нового оружия, которое смогло бы остановить Триумверитов. И им это почти удалось, но... Тут-то и появился Завоеватель Акун Век, Нарвек.

Откуда он пришел? Что он собой представляет? На эти вопросы мы до сих пор не знаем ответов. Достоверно известно лишь то, что, действуя иногда подкупом, иногда угрозами, а в основном хитрой и изворотливой дипломатией, Нарвек искусно разжег войну между расами, которая ослабила всех, за исключением его самого. Используя изобретения четырех рас и космические дредноуты собственной конструкции, Акун Век без особого труда покорил всю галактику. Мы - не покорившиеся Акуну Веку земляне - объединились в повстанческую группу *Звездная Команда*. Мы хотим защитить нашу свободу и идеалы и победить неуловимого Акуна Века. Итак, *Революция Звездной Команды* начинается...

Звездная команда с высоты птичьего полета

Добро пожаловать в Star Command Revolution от GT Interactive и Metropolis Digital — очередную real-time стратегию, где действие, как и в Starcraft, переносится в космос. Собственно, по своему характеру Star Command находится неподалеку от Z, благодаря динамичности и упрощенности игрового процесса походя на аркадную стратегию. Что, впрочем, не является недостатком.

Если отвлечься от сюжетных наслоений, то суть игры такова: имеется карта, совершенно плоская, с бесполезными объектами (например, астероидами), образующими естественные препятствия на местности, и полезными (минералами), которые надо собирать. За минералы дают деньги, на эти деньги можно строить различные юниты (корабли и сооружения). Практически все юниты служат одной цели — уничтожить злобного врага.

Отрицательные черты Star Command сводятся к низкой реалистичности графики и игрового процесса. Космические корабли напоминают юниты с первых картинок из Starcraft — тех, после которых игру стали звать "орками в космосе". Астероидные скопления наводят на мысль о скалах в Command&Conquer (во всяком случае, предназначение у них аналогичное — создавать дополнительные трудности для продвижения войск). То, что действие игры происходит в космосе, явствует только лишь из того, что об этом сказано в сюжете, плюс местность, на которой происходит действие, имеет устойчивый черный цвет и усеяно россыпями белых точек, символизирующих звезды. Перекрасьте травку под танками и скорпионами KKnD в черное и будет такая же "космическая стратегия", как в Star Command... А кроме всего прочего, интерфейс игры не продуман и требует для своего освоения многовато времени.

Впрочем, мы бы не стали тратить на игру так много места в журнале, если б она столь мало из себя представляла. Star Command — упрощенная во многих аспектах, динамичная и приятная стратегия, не могущая — но и не пытающаяся - претендовать на "классику". У каждой из четырех рас свои особенности в вооружении, весьма хорошо сбалансированные. Присутствует возможность изучения технологии конкурентов. Следует отметить также и довольно высокий уровень компьютерного интеллекта.



А в общем и целом — смотрите заголовок данного раздела. С пользой скоротать время в ожидании Starcraft, выход которого все откладывается и откладывается, — в этом весь смысл Star Command как явления на игровом рынке.

Положение дел в галактике Зет

Стратегическая ситуация чрезвычайно сложна. Тактическая, впрочем, ничуть не проще. Четыре расы: Земляне (Terrans), Странники (Nomads), Триумвериты (Triumverites) и Компьютроны (Computrons) - покорены Акуном Веком (Ahkun Vek). А Звездная Команда (Star Command) с вами во главе должна освободить галактику.

Все повстанцы из Звездной Команды, в том числе и ваш покорный слуга, когда-то начинали с **Basic Training**. Начните и вы. Вам сразу же дадут корабль-матку (Mothership) для сбора ресурсов и изучения технологий, базу для строительства и учебное заведение (Academy). Как только корабль-база приближается к месторождению, автоматически высылается челнок для сбора минералов. Если база присоединится к Академии, то сможет изучить новую технологию. Если база прикреплена сразу к двум учебным заведениям, то она изучает технологии в два раза быстрее. Аналогично в два раза быстрее увеличивают свой уровень опыта находящиеся в распоряжении Академии корабли.



В Star Command существует трудный момент — преодоление разного рода естественных барьеров. Постройте сначала несколько Ракетных Баз (Missile Base) по другую сторону препятствия, а затем с помощью Switcher переправьте на ту сторону вместо них корабль-матку и пару-другую боевых кораблей. Если вам покажется, что игра идет слишком быстро, уменьшите скорость клавишей F5.

После тренировки можно приступать и к борьбе с Акуном Веком в режиме **Campaign**. Здесь от вас требуется уничтожить четыре строящихся супер-дредноута Нарвека, его самого, а также всех, кто пытается вам помешать. Война ведется на разных картах (в разных секторах), и корабль-матка может перемещаться с одной на другую через "порталы" в гиперпространство (сгустки ярко-зеленой массы, разбросанные в разных точках карты). Что интересно, запись игры осуществляется только в моменты гиперпространственного перехода. В Campaign можно играть и по сети: один - за Звездную Команду, другой - за Нарвека.



Еще есть режим **Battles**, в котором вы сражаетесь за одну из рас. Можно, конечно, играть и с компьютером, но лучше вчетвером по сети. Кстати, игра поддерживает и сеть IPX (до 4 человек), и Internet.

Корабли и сооружения (Ships and Structures)

Всего в игре 64 юнита: у каждой расы по 8 кораблей и 8 сооружений. Надеюсь, что приведенная ниже справка по юнитам поможет вам быстрее выработать правильную тактику. Доступные для базы типы юнитов отображаются по щелчку мыши на эту базу. Учтите, что каждый юнит имеет четыре характеристики: *защита* (Shield), *оборудование* (Tech), *двигатель* (Engine), *управление* (Control). Корабли с нулевым показателем *защиты* взрываются, аналогичным показателем *двигателя* — теряют возможность передвигаться, *управления* — выходят из-под контроля, *оборудования* — не могут стрелять. Каждый вид оружия ухудшает одну из этих четырех характеристик. Вдобавок к этому, у каждого корабля есть свой уровень опыта, от которого зависит максимально возможное значение показателей *защиты*, *оборудования*, *двигателя* и *управления*. Уровень опыта увеличивается в боях или во время присоединения к учебному заведению.

*Корабли Компьютронов (**Computrons**)*

① **Computron Base.** Дает доступ к технологии Компьютронов (вообще, каждая база дает доступ к достижениям соответствующей цивилизации).
② **XPLR.** Стреляет самонаводящимися ракетами, повреждающими *защиту*; умеет находить Солинит. Весьма маневренный кораблик, но с маломощным оружием.
③ **Shield DOC.** Восстанавливает *защиту* кораблей в битве. Эффективен в битве с не очень сильными кораблями.
④ **Reflex Weapon.** Сильно повреждает *защиту* врагов, но эффективен только в больших сражениях.
⑤ **Tech Disruptor.** Наносит повреждения *оборудованию*. Превосходное оружие против Странников. Малоэффективен в борьбе с Землянами, так как они могут быстро построить Tech Fixer, устраняющий повреждения.
⑥ **EMP Launcher.** Снимает *защиту* у всех юнитов в радиусе действия, легким кораблям повреждает *оборудование*.
⑦ **Penetrator.** Главная ударная сила Компьютронов. Очень хорош в быстрых схватках, но малоопасен для маневренных кораблей.
⑧ **Disruptor Carrier.** Выпускает маленькие атакующие корабли, разрушающие *оборудование*. Хорош против защитных сооружений Странников, но практически неопасен для Землян по тем же причинам, что и Tech Disruptor.

*Сооружения Компьютронов (**Computrons**)*

① **Programming.** Учебное заведение Компьютронов. Корабль-матка, будучи присоединенным к учебному заведению (это касается всех рас), изучает новые технологии, а боевые корабли увеличивают свой уровень опыта.
② **Tech Post.** Стреляет двойными управляемыми ракетами. Стационарное сооружение, а посему легко уничтожается в ходе сколько-нибудь длительной атаки. Идеально против Bomb Droid.
③ **Teleportal.** Телепортатор. Вещь превосходная, а в сочетании с Terran Switcher — всемогущая. Легко уязвим со стороны Nuker.
④ **Droid Factory.** Производит ComDroid.
⑤ **ComDroid.** Быстро производятся, дешевые, но слабоваты в атаке. Сгодятся в качестве "пушечного мяса".
⑥ **Scrambler.** Стреляет пулями. Эффективен против защитных сооружений, но не в бою с другими кораблями.
⑦ **Foldspacer.** Хорош против вражеских Mothership, но земной Nuker уничтожает его без труда.
⑧ **Foldspace.** Телепортирует Foldspacer в любую исследованную точку карты.

*Корабли Странников (**Nomads**)*

① **Nomad Base.** База Странников.
② **Scout.** Стреляет небольшими управляемыми ракетками. Способен разыскивать Солинит. Не очень подходит для больших сражений.
③ **Engine Repair.** Восстанавливает двигатели своих кораблей. Применяется только в войне с Триумвeритами.
④ **Droid Launcher.** Если вы поместите в Droid Launcher ComDroid, Battlemech, M-160 или Oculoid, то получите единый корабль, обладающий малой огневой мощью, но солид-

Hints

➢ Ни в коем случае нельзя допустить гибели корабля-матки (Mothership). Даже оставаясь сам по себе, этот корабль может развивать новые технологии и заказывать строительство звездолетов. В режиме кампании вместе с потерей корабля-матки игра является проигранной.

➢ За какую расу бы вы не играли, первым делом имеет смысл строить академию (Academy). Звездолеты, оставленные поблизости от академии, очень быстро апргрейдируются до четвертого уровня, а корабль-матка с потрясающей быстротой разучивает все технологии своей расы.

➢ Старайтесь заманивать противника на поле, где находятся статичные бомбы Nomad и торпедные базы. Если против вас применяют аналогичную тактику, постройте Computron scramblers — вражеские постройки не могут быть нацелены на эти юниты.

ной защитой и возможностью телепортироваться.
⑤ **Spreadfire Mass-Driver.** Корабль убийственной разрушительной силы, поэтому следует применять с осторожностью, дабы не задеть своих.
⑥ **Rifleman Mass-Driver.** Это даже круче, чем Spreadfire Mass-Driver.
⑦ **Point Laser.** Сбивает снаряды на лету, а истребители поворачивает к их Carrier (носителю). Соответственно, применим против Carrier, Torpedo и Controller.
⑧ **NOM Carrier.** Выпускает множество истребителей. Следует применять против одиночных или стационарных целей. Как и всякий носитель, нуждается в кораблях огневой поддержки.

*Сооружения Странников (**Nomads**)*

① **Battle School.** Учебное заведение Странников.
② **Mass-Driver.** Причиняет сильные повреждения *защите*, хорош против крупных целей. Nuker и Scrambler, правда, уничтожат его без усилий.
③ **Bomb.** Мина. Взрывается сама и уничтожает все живое в ближайшей окрестности. Очень долго производится, поэтому выжившие после взрыва (их, скажем прямо, окажется немного) будут иметь много времени для атаки.
④ **Droid Builder.** Производит Battlemech.
⑤ **Battlemech.** Быстро производятся и недорого стоят. Уязвимы для EMP Launcher.
⑥ **Bomb Droid.** Бомбардировщик, слабо защищен, поэтому часто применяется вместе с Droid Launcher. Взрывается красиво, а главное – опасно для окружающих.
⑦ **Torpedo Base.** Производит торпеды (Torpedo), уязвима для Nuker и Mass-Driver.
⑧ **Torpedo.** Торпеда, снаряд огромной силы и неограниченной дальности. Очень-очень дорогив.

*Корабли Триумверитов (**Triumverites**)*

① **Trium Base.** База Триумверитов.
② **Tri-Scout.** Единственный корабль Триумверитов с самонаводящимися снарядами.
③ **Re-Master.** Восстанавливает *управление*, поврежденное Infiltrator.
④ **Harasser.** Очень мощный штурмовой корабль. Не приспособлен к близкому бою.
⑤ **Cloaker.** Невидим на карте противника. Небольшая огневая мощь.
⑥ **Obliterator.** Наносит серьезные повреждения *двигателям*. Неэффективен, если у противника имеется Engine Repair.
⑦ **Devastator.** Стреляет радиальными зарядами. Очень хорош в битве с большим количеством кораблей, но почти в беспомощен в схватке один на один.
⑧ **Obliterati.** Выпускает целую флотилию кораблей, разрушающих *двигатели* врагов. Нуждается в охране

*Сооружения Триумверитов (**Triumverites**)*

① **Eduplex.** Учебное заведение Триумверитов.
② **Obliteroid.** Стреляет тройной плазмой.
③ **Omni-Fighter.** Дальнобойное орудие, наносящее повреждения *двигтелям*. Его снаряды не перехватываются Point Laser. Слабоват в ближнем бою.
④ **Droidium.** Производит Oculoid.
⑤ **Oculoid.** Дешевый, быстро производится, но легко уничтожается.
⑥ **Evaser.** Кораблями не уничтожается, следует применять, если вы хотите заставить противника прекратить производство кораблей.
⑦ **Repair Matrix.** Производит Omni-Repair. Большая и легко уничтожается.
⑧ **Omni-Repair.** Могут быть построены в любом месте карты. В радиусе действия полностью восстанавливают поврежденные корабли.

*Корабли Землян (**Terrans**)*

① **Terran Base.** База Землян.
② **Explorer.** Стреляет управляемыми ракетами. Быстро перемещается.
③ **Tech Fixer.** Устраняет повреждения *оборудования*.
④ **Switcher.** Выберите его и щелкните мышью на какой-нибудь корабль или сооружение. Тогда Switcher и этот объект поменяются местами.
⑤ **Nuker.** Эффективен против сооружений и атак Foldspacer, но не кораблей.
⑥ **ROC4.** Когда этот корабль достаточно повысит свой уровень опыта, то сможет выстреливать четыре ракеты одновременно.
⑦ **Infiltrator.** Выпускает ракеты, повреждающие *управление* корабля. Затем эти корабли можно брать под свой контроль.
⑧ **Infiltrator Carrier.** Выпускает много маленьких Infiltrator. Как и всякий Carrier (что переводится как "носитель" или, если хотите, "космоносец") нуждается в охране.

*Сооружения Землян (**Triumverites**)*

① **Academy.** Учебное заведение Землян.
② **Missile Base.** Стреляет двойными ракетами.
③ **Target.** Мишень для стрельбы в нее своими кораблями. Позволяет без риска увеличивать их уровень опыта.
④ **Droid HQ.** Строит M-160.
⑤ **M-160.** Дешевый и быстро производится.
⑥ **Special Ops.** Сконструирован специально для борьбы с ComDroid, Battlemech, M-160 и Oculoid.
⑦ **StatCon.** Производит Controller.
⑧ **Controller.** Будучи построенным на неограниченном расстоянии от StatCon, взрывается, причиняя серьезные повреждения *управлению*. Очень дорогая вещица.

Николай Войнаровский

Игровой интерес	7 из 10
Графика	6 из 10
Звук и музыка	7 из 10
Ценность для жанра	4 из 10
Мнение автора	6 из 10
Общий рейтинг	6.0

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: не требуется

REVIEW



Жанр: Гоночный автосимулятор
Системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS

Бешеная популярность гонок "Формула–1" приводит к появлению все новых атрибутов с соответствующей символикой. Конечно же, индустрия компьютерных игр не могла пройти мимо такой популярной жанровой сферы, и на свет появилась Power F1, разработанная Teque и изданная знаменитой Eidos Interactive.

Игра официально лицензирована, использует реальные названия команд, имена гонщиков и статистические данные о прохождении трасс. Вы можете потягаться с самыми известными пилотами "Формулы–1" на одном из 17 реальных треков, воспроизведенных с фотографической точностью в SVGA графике.

Однако такая приближенность к реальности не ограничивает свободы творчества игрока. В Power F1 доступны разные уровни реалистичности: при желании игра может учитывать погодные условия, степень повреждения автомобиля и многое другое.

Особых похвал заслуживает возможность детальнейшей настройки своего «железного коня». Воспользовавшись функцией PIT (монтажная яма), вы можете регулировать десятки параметров: тип шин и их подкачку, чувствительность рулевого управления, наклон передних и задних «закрылков», жесткость амортизаторов, тормоза, коробку передач и даже количество топлива в бензобаке. Нет нужды говорить, что все эти изменения очень чувствуются на трассе.

К сожалению, если вы начинающий гонщик и выбрали уровень сложности Easy, то все эти прелести будут недоступны, нужно играть хотя бы на Normal.

Управление не отличается особой сложностью, особенно если включить автоматическую коробку передач. Тогда вам понадобятся только управляющие клавиши для поворота вправо–влево и "педаль газа".

Конечно же, гораздо интереснее играть не одному, а с товарищем, разделив экран напополам или соединив компьютеры через COM–порт. А как же сеть? Увы, поддержка multiplayer для шести игроков пока только в планах производителей — они обещают снабдить игру соответствующими патчами.

Сам процесс игры обманчиво прост — знай себе рули, на экран выводится информация о ближайших поворотах, о том, насколько вас опережает впереди идущий конкурент и насколько отстает аутсайдер. Однако все иллюзии пропадают, когда вы смотрите на таблицу результатов заезда и видите себя на последнем или предпоследнем месте. Ваши компьютерные "противники" катаются действительно классно! Вам понадобится провести немало часов за "рулем", чтобы сравниться с ними и даже (чем черт не шутит!) стать чемпионом "Формулы–1".

Оптимальные конфигурации машин

Предлагаю вашему вниманию некоторые удачные, на мой взгляд, сочетания. Все усовершенствования проводились на автомобиле Benetton B195. Если у кого–то во время игры получатся более "сообразительные" машины, чем представленные здесь, убедительно просим не жадничать и поделиться с нами. Обещаемся опубликовать.

Данный вариант подходит для езды в прохладную облачную погоду

- Угол поворота рулевого колеса — 45%
- Соотношение колеса и руля — 30%
- Покрышки — нормальные
- Давление в колесах: передние — 30%, задние — 31%
- Передний спойлер — 40%
- Задний спойлер — 50%
- Тормоза — 90%
- Количество бензина — 100 литров
- Уровень сжатия пружин: передние — 75 атмосфер, задние — 84 атмосферы
- Коробка передач — автоматическая



Одна из 17 трасс, на которых вы можете потягаться с лучшими гонщиками "Формулы–1"



■ В зеркалах заднего вида — наступающий на пятки конкурент

× Калибровка: первая передача — 900:1, вторая — 781:1, третья —574:1, четвертая — 450:1, пятая — 353:1, шестая (задняя) — 373

Примечание: если вы уверены в своей сноровке, установите меньшее соотношение на шестую передачу, так как она используется только в критических ситуациях (выезд с зоны безопасности, разворот)

Данная модель предназначена для езды в жаркую погоду

× Угол поворота рулевого колеса — 43%

× Соотношение колеса и руля — 25%



■ Спорить с профессионалами нелегко, результат — 11-й из двенадцати...

× Покрышки — жесткие

× Давление в колесах: правое переднее — 32%, правое заднее — 34%, левое переднее — 36%, левое заднее — 38%

× Передний спойлер — 50%

× Задний спойлер — 60%

× Тормоза — 69%

× Количество бензина — 120 литров

× Уровень сжатия пружин: передние — 60 атмосфер, задние — 66 атмосфер

× Коробка передач — автоматическая

× Калибровка: первая передача — 900:1, вторая — 790:1, третья — 600:1, четвертая — 480:1, пятая — 360:1, шестая — 380:1



Примечание: эта конфигурация очень мощная, но немного сложна в управлении

Модель для езды в сырую, дождливую погоду

× Угол поворота рулевого колеса — 48%

× Соотношение колеса и руля — 30%



■ Перед стартом можно отрегулировать почти все, даже давление в КАЖДОЙ шине

× Покрышки — всепогодные

× Давление в колесах: передние — 35%, задние — 40%

× Передний спойлер — 39%

× Задний спойлер — 70%

× Тормоза — 90%

× Количество бензина — 120 литров

× Уровень сжатия пружин: передние — 70 атмосфер, задние — 80 атмосфер

× Коробка передач — автоматическая

× Калибровка: первая передача — 870:1, вторая — 740:1, третья — 585:1, четвертая — 460:1, пятая — 370:1, шестая (задняя) — 360

Примечание: машина послушная, но не очень мощная, в противном случае с ней нельзя было бы справиться на мокрой дороге.

А вообще-то, чтобы не мучиться с настройкой конфигураций, можно подобрать один хороший вариант автомобиля, а в зависимости от погоды только менять покрышки. Собственно, на настоящих соревнованиях именно так и поступают.

Роман Кутузов
Жанна Гришина

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: не требуется

REVIEW

Noir

Жанр: Детективный квест
Системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 16 Mb RAM
Windows 95

"Noir" в переводе с французского означает "черный". "Черный фильм" — так называют мрачные и цинично-безысходные детективные ленты, характерные для американского кино середины сороковых — начала пятидесятых годов.

Именно в таком стиле оформлена игра Noir — новый черно-белый квест, выпущенный Cyberdreams в самом конце 1996 года.

Краткое содержание

В этом "почти что фильме" действие которого происходит в Лос Анжелесе 1940 года, вы играете роль частного детектива. Вам предстоит выяснить обстоятельства исчезновения своего коллеги, запутавшегося в смертельной паутине шести мрачных дел: от военного шпионажа в китайском квартале до сексуальных злоупотреблений по ту сторону декораций голливудских съемочных площадок.

Совсем как в кино

Настроение классического "черного" кинодетектива передано превосходно. Ночные улицы и интерьеры, как и положено по законам жанра, сняты широкоугольной камерой и вызывают отчетливое ощущение потерянности и тоски. Все источники света окружены угрожающими тенями, необыкновенно глубокими по сравнению с освещенными участками.

Взятые крупным планом предметы обстановки уродливо искажаются, а лица персонажей, в зависимости от угла съемки, либо становятся зловещими, либо отражают безысходность и отчаяние загнанной в угол жертвы.

В игре 75 видеовставок и огромное число — более 1600 — статических фотографических экранов. Тем не менее, ощущения неподвижности не возникает — в любой момент вы можете услышать за спиной шаги, шум проехавшего по соседней улице автомобиля или далекий выстрел. Дополняет эту тщательно продуманную картину шумов стилизованная под 40-е годы музыка, доносящаяся из радиоприемника в конторе, еле слышная из-за приоткрытой двери бара или уже в полную силу звучащая во время связующих действие видеофрагментов.

Сплошные условности

Жаль, что такое замечательное оформление и неплохой сюжет здорово портит сам процесс игры.





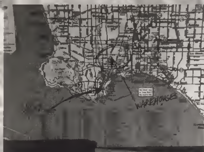
Как ни странно, все поезда и автомобили немедленно доставляют вас в контору

Теоретически механика Noir чрезвычайно проста — все построено по принципу "наведи курсор и щелкни мышью" (point and click). Переходы между экранами обозначены стрелочками — в зависимости от их изгиба вы "поворачиваетесь" на тот или иной угол. Не скажу, что это очень удобно. Возможно, подобные скачки и создают кинематографическое ощущение, но лично мне было довольно сложно следить за перемещениями персонажа. Или разработчики специально старались запутать нас еще и таким образом? Так или иначе, не уследив за изгибом стрелки, можно запросто потеряться даже на любом перекрестке, не говоря уже о лабиринте подвалов и мелких улочек.





Ночной Лос Анжелес — на свет собираются не только ночные бабочки. Но еще интереснее те, кто скрываются в тени



Постепенно на карте появляется все больше точек, соединенных паутиной преступлений



■ Не забывайте — безобидные с виду места могут таить опасность ...



■ ... в то время как мрачные и темные подвалы могут оказаться пусты и абсолютно безобидны



■ На этот раз тот, у кого вы надеялись узнать массу интересного, убит

Все снаряжение, собранные вещественные доказательства, карту и даже записные книжки ваш сыщик почему-то может просматривать только в конторе. Если же вам не повезло и вас изобьют или ранят, часть найденных предметов вдруг исчезает и чудесным образом возвращается туда, где вы их нашли. Не менее таинственно поведение телефонов. Ваш персонаж никогда не отказывается покрутить наборный диск, но в большинстве случаев вы так и не узнаете, куда же он никак не может дозвониться.

Подобных накладок множество: все такси, автобусы, поезда и даже собственный автомобиль отвозят вас туда, куда хочется авторам сценария. Короче говоря, свобода играющего сведена к минимуму и расследование в значительной степени превращается в разгадывание замысла разработчиков.

Все было бы прекрасно, если бы Cyberdreams заявила не детективный квест, а, скажем, мультимедийную экскурсию по ночным лабиринтам Лос Анжелеса — для слегка ностальгирующих по прошлому кинозстетов. В этом качестве Noir просто нет цены.

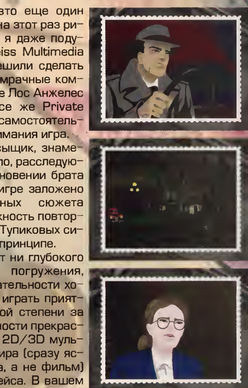
Василий Андреев

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○
Мнение автора	●●●●○○○○○○
Общий рейтинг	**5.4**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: желательно



Жанр: Детективный квест
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium, 16 Mb RAM
Windows 3.1 или Windows 95



Private Eye — это еще один "черный" детектив, на этот раз рисованный. Сначала я даже подумал, что Byron Preiss Multimedia Company просто решили сделать второй Noir: те же мрачные комнаты и улицы, тот же Лос Анжелес 40-х годов... И все же Private Eye — совершенно самостоятельная и достойная внимания игра.

Вы — частный сыщик, знаменитый Филипп Марло, расследующий дело об исчезновении брата своей клиентки. В игре заложено два альтернативных сюжета (а, значит, и возможность повторного прохождения). Тупиковых ситуаций не бывает в принципе.

В Private Eye нет ни глубокого психологического погружения, ни особой изобретательности ходов. Тем не менее, играть приятно — в значительной степени за счет честной условности прекрасно прорисованного 2D/3D мультипликационного мира (сразу ясно, что это игрушка, а не фильм) и удобного интерфейса. В вашем распоряжении имеется записная книжка, автоматически фиксирующая ключевые сцены, и карта с полной свободой передвижения. А на тот случай, если вы совсем запутаетесь, разработчики предусмотрели прямую связь с www — страничкой игры.

Василий Андреев

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○
Мнение автора	●●●●●○○○○○
Общий рейтинг	**5.2**

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: желательно

REVIEW

Norse by Norse West

The Lost Vikings 2

Жанр: Аркада + Adventure + Logic
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
DOS, Windows 95

Создавать продолжение к игре является для фирмы-производителя значительным риском. Даже к хитовой игре — потому как нет определенности. Здесь уж как придется: возможен вариант, что народ будет с упоением играть и во вторую, и в третью, и в какую-бы-то-ни-было часть, каждый раз с нетерпением ожидая новых сиквелов (взять хотя бы Space Quest и Quest for Glory). С другой стороны, если выпущенное продолжение повторяет первую часть, а того хуже — в чем-то уступает ей по качеству, то это чревато кассовым провалом игры и крушением авторитета издателя.

Как обстоит дело с Lost Vikings II?

Вернемся ненадолго к стародавним временам, когда "трешка" еще только вытесняла 286-ые машины, а слова Pentium не существовало в природе. Тогда-то и случился исторический для нашей статьи факт: в 1993 году Interplay вместе с тогда еще неизвестным разработчиком Silicon&Synapse выпустила весьма неплохую аркаду для PC, называвшуюся The Lost Vikings. Играющий управлял тремя викингами. Каждый викинг обладал способностями, которых не было у его товарищей. Переключаясь с одного героя на другого (наподобие "Леммингов"), игрок должен был провести троицу "великих воинов" через череду головоломных уровней, представлявших сложность в первую очередь благодаря содержавшимся в каждом логическим задачам, которые решались совместными действиями трех викингов. По тем временам игрушка была просто великолепной и заслужила общемировое признание (появились даже версии для SEGA и SNES). Создание сиквела казалось делом решенным.


Плавание под водой стало еще одним элементом на пути усложнения уровней

Но минуло целых три года. "Безызвестный" Silicon&Synapse выпустил Warcraft, переименовался в Blizzard Entertainment и ныне задает стандарты в создании real-time стратегий. Interplay также заняла одно из первых мест на рынке производителей и издателей компьютерных игр. Прозвучавшее в середине 1996 года объявление о скором выходе Lost Vikings II было, мягко говоря, неожиданностью. С чего это вдруг Interplay и Blizzard, занявшие устойчивые позиции в игровой индустрии, решили вернуться к произведению трехгодичной давности? Действительно, у игры еще оставалась устойчивая армия поклонников, но тем не менее...

"Выхлопные газы", клешня и реактивные ботинки

Итак, вторые "Викинги". Нелегко, конечно, сравнивать две игры, разделенные таким большим промежутком времени. Однако же, за неимением других альтернатив, рискнем.

Начнем с того, что героев теперь пятеро. Нет, самих викингов действительно осталось трое и выглядят они все также: невесть из какой глубинки вынырнувшие в техногенный мир придурковатые увальни, комичные, бесстрашные и — комичные в своем бесстрашии. А вот присоединившиеся к ним во второй части волк и крокодил — это уже новость!

Справедливый вопрос: получается, что можно управлять пятью героями сразу? Не менее справедливый


The Lost Vikings - таковы они были в 1993-м

ответ: никоим образом. На каждом уровне доступно не более трех героев. Состав команды постоянно меняется в зависимости от того, какого рода способности требуются для разрешения содержащихся на уровне головоломных задачек из области "один лезет по стене, второй планирует со щита третьего к выключателю и нажимает его, первый в образовавшийся проход продвигается к генератору и отключает защиту, второй проникает в район подъемника, а тем временем третий выставляет щит для обороны от включившейся импульсной пушки...". Ну и так далее.

Надо сказать, что, хотя внешний вид и повадки викингов не претерпели радикальных изменений, тем не менее их способности заметно расширились — у каждого появились две-три новые. Например, если в первой части Олаф мог только прикрываться щитом и использовать


Хотя героев и стало пятеро, однако же на каждом уровне, как и в первой части, вы управляете только тремя


Викинги "обросли" новыми способности, и реактивные ботинки Эрика — одна из таких новых способностей


Волк — друг викингов. Благодаря острым когтям он может карабкаться по вертикальной стене, и вообще очень приятен в общении...

его в качестве дельтоплана, то теперь щит еще и позволяет ему уменьшаться. Кроме того, (видать, от несварения желудка и избытка бобовых в рационе) Олаф часто - пардон! - испускает реактивный поток "выхлопных газов", что позволяет ему перелетать через ямы.

Эрик, единственный из всех викингов, умеет плавать (должно быть, на родине викингов было туго с пригодными для плавания водоемами...), а так как во второй части появились подводные уровни, то его новоприобретенная возможность становится прямо-таки кровно необходимой. Кроме того, реактивные ботинки Эрика позволяют ему совершать гигантские прыжки.

Что касается Баелога, то он сменил видавший виды лук на выдвигающуюся клешню, вполне смертоносную для нарывающихся на нее представителей местной людененавидящей фауны.

Непутевость от геройства

Сюжет вторых "Викингов" прост, как сто сантиметров в метре. После очередной попойки, проходившей на уровне: "Эрик, т-т-ты меня уважаешь? ... Мы с тобой г-г-герои? А с-с-слабо вон ту кнопку нажать? Ну и пусть тт-ам написано, шо "не трогать!". Мы ж с тобой г-хг-герои!" - все трое очутились в не слишком-то дружелюбном по отношению ко всяким там "г-хг-героям" мире. Ну а выбираться оттуда им придется, ясное дело, с вашей направляюще-управляющей помощью.

По сравнению с первой частью, игра стала гораздо сложнее. Так как у викингов стало больше возможностей (например, Баелог способен брать клешней предметы на расстоянии, Олаф уменьшаться и протискиваться в маленькие отверстия), то теперь гораздо чаще приходится ломать голову над тем, как и в каком порядке проводить викингов через то или иное препятствие. "Лемминги" могут посторониться: по части предоставления простора для логики вторые "Викинги" поднялись выше уровня обычной аркады. Хорошо хоть, что до Myst и The 11th Hour пока не доросли! Правда, намного более играбельной от этого вторая часть не стала: сложнее - не значит интереснее. The Lost Vikings номер один не нравилась многим по причине своей чрезмерной навороченности, выходящей за пределы жанра. На какой игровой люд рассчитано продолжение — вообще непонятно. Много вы видели людей, которые испытывают искреннюю привязанность к аркадам и логическим играм одновременно (игры типа вышеупомянутых "Леммингов" в расчет не берем — это все же не классические аркады)?..

Одной ложкой дегтя бочонок с медом испортили, теперь настал черед сделать этот мед и вовсе несъедобным (кому игра понравилась — дальше не читайте и не говорите потом, что вас не предупреждали!).

Графика в Lost Vikings II — 320x240, и это в 1996 году! Печально. Конечно, трехмерные объекты с анимированными текстурами, живые планы и достойная анимация — это всегда приятно при любом разрешении. Но почему волк, который должен был вроде как быть кибернетическим (во всяком случае, таковым он был на ранних зарисовках для игры), похож на кошку-переростка, притом по своему телесному строению не имеющую никакого отношения к высшим отраслям механики и кибернетики?..

Впрочем, не станем сейчас останавливаться на кошковолках и крокодилах — пора бы и итог подвести. А итог, на наш взгляд, следующий. По меркам сегодняшнего дня Lost Vikings II выглядит как игра-недоросль. Героический поступок — выпустить продолжение после столь длительного затишья. Но поступок этот в то же время и непутевый, потому как в результате игра разрослась вширь за счет новых героев, новых способностей у старых героев и более сложных уровней, но сама идея осталась прежней, а сколько уж ей годков-то минуло?.. Возмужавший ребенок, он же недоросль, пытается носить детскую одежду, а чтоб это смотрелось посолиднее, нацепляет на лацканы выцветшей куртки красочные блямбы и делает нераспутываемую тройную шнуровку на протертых до дыр ботинках. И получается нечто такое, что при всех своих заметных положительных моментах вызывает уважение к затраченному на создание игры труду и к ней самой, но не вызывает большого желания в нее поиграть. И пусть многие скажут, что подобная критика чрезмерна, и будут в чем-то правы. Тем не менее мы бы не советовали вам делать ставку на Norse by NorseWest: Lost Vikings II . Разве что вы — фанат первой части.

Игорь Власов
при участии Геймера

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○
Мнение автора	●●●●●●○○○○
Общий рейтинг	6.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

REVIEW

Darklight Conflict



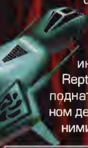
Жанр: Космический симулятор / action
Весна 1997 года

Адреналин из космоса

Со времен создания бессмертного фильма "Звездные войны" тема космических сражений постоянно привлекает внимание играющей публики. И в самом деле, воплощение в реальность (пусть даже виртуальную!) смелых фантазий неизменно способствует выбросу в кровь порций адреналина, столь необходимых засидевшемуся за мониторами человечеству.

Достойный вклад в борьбу с гиподинамией решили внести Electronic Arts и Rage Software, соответственно, разработчик и издатель новой игры Darklight Conflict.

Как по мановению волшебной палочки, хлипкий очкарик, никогда не державший в руках предмета тяжелее компьютерной мыши, становится могучим воином, способным управлять огромным боевым звездолетом.



Ваши союзники — странная инопланетная раса, Repton Clans, настолько поднаторевшая в военном деле, что сражаться с ними бок о бок могут только люди, подвергшиеся специальным генетическим изменениям, ускоряющим реакцию.

Уничтожить, уничтожить, уничтожить...

Не так давно в Интернет появилась демо-версия Darklight Conflict, и только мы собирались посвятить ей страничку в разделе Preview — как вот уже перед нами лежит полная версия, позволяющая в полной мере погрузиться в виртуальный мир космических баталий далекого будущего, а заодно и решить для себя, стоит ли вообще в него погружаться.

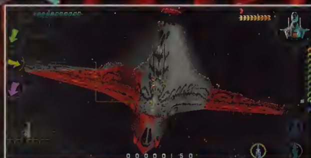
В чем состоят достоинства игры? Как и предполагалось, это трехмерная SVGA графика, несколько схематично проработанные эффекты real-time lighting, похожие на водоплавающих птиц звездолеты, красочные взрывы с врезающимися в корпус корабля осколками подвергшихся уничтожению и масса интенсивного действия, претендующего на космический симулятор с упрощающим игровой процесс влиянием action.

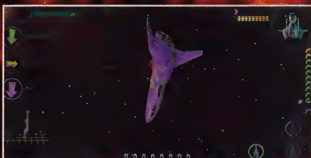
Система наведения в Darklight Conflict напоминает Elite. Наличествуют более пятнадцати видов оружия и возможность моделировать звездолеты по собственному вкусу. Более 50 миссий для single-player mode (оно и неудивительно, что так много, — миссии происходят всегда в одном и том же стандартизованном космическом пространстве) и дополнительный набор миссий для multiplayer. Есть возможность управления командой. Присутствует обширная энциклопедия современных для того столетия звездолетов.



Нарвавшись на выпущенный станцией снаряд, звездолет потерял управление и полыхнул, врезавшись в соединительный модуль

Бомбовые удары, лобовые атаки, преследование — эх, размахнись рука, раззудись, плечо!





Неужто и в век космических баталий формы инопланетных кораблей будут столь сильно смахивать на вполне земные очертания ныряющих уток, касаток и тюленей?

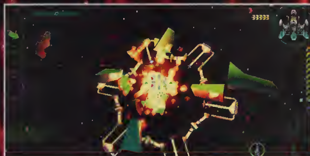
DARKLIGHT CONFLICT

Камикадзе космоса, ваш вылет!

"...Залп из плазменной пушки миновал атакующий звездолет, пройдя в опасной близости от тускло мерцающих в звездном свете бортов и растворившись в черноте бездонного космического пространства. Закладывая глубокий вираж, звездолет устремился к похожей на турбину дрейфующей космической станции и взорвался, на максимальном ускорении вклинившись в ее металлизированные внутренности, — выпущенный с бортовой зенитки станции заряд в клочья разнес кабину пилота. Противник был готов прибегнуть к любым средствам ради достижения цели. Его целью было уничтожение станции. И он посылал своих пилотов на смерть, заставляя вновь и вновь набрасываться на великолепно защищенного космического монстра. А моей задачей было уничтожить звездолеты-камикадзе до того, как они доберутся до станции — так как никакая защита не смогла бы выдержать несдерживаемого массированного натиска..."

Из рассказа Гэймера

Одно смущает: Darklight Conflict выглядит красивой безделушкой, где все действие сводится к маневрированию на ограниченном участке космоса. Надоедает в первые же пятнадцать минут.



■ Гиперпространственный шлюз заблокирован. Снизьте скорость до минимума и давите на гашетку — в этом случае вам удастся уничтожить препятствие с первого захода

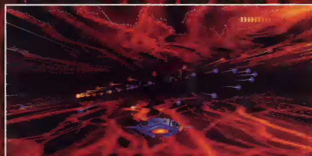


■ После выполнения задания вам нужно вернуться на базу. Докировка произойдет автоматически, если вы подведете корабль достаточно близко к воротам дока

Элементарное управление, тупые задачи: уничтожить, уничтожить, добраться до ангара, перестрелять пассивно парящие мишени, и снова — уничтожить, уничтожить, уничтожить... Не будем спорить — для различных миссий даются различные задания, но в целом все сводится к банальному вжиманию клавиши выстрела в доску клавиатуры (к слову говоря, поддержка мыши в Darklight Conflict не реализована).

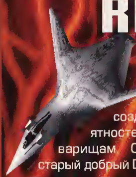
Сделал гадость — сердцу радость

Но не будем поспешны с выводами. Чем больше всего прославился DOOM? Это знает даже младенец — конечно же, deathmatch'ем. Никакой AI не сравнится с человеческим разумом по находчивости и изворотливости. Тем более что компьютер, к сожалению, нельзя покровительственно похлопать по плечу и сказать: "Ну что, дружище, ловко я вчера тебя сделал?"



■ Отправляясь на миссию, вы заводите звездолет в гиперпространственный шлюз, почти что мгновенно перемещающий вас к месту развертывания боевых действий. Как правило, там уже ждут...

Darklight Conflict предусматривает пусть не столь уж и широкие, но тем не менее радую-



щие душу и сердце возможности по созданию неприятностей своим товарищам. Судите сами: старый добрый Deathmatch — поединок один на один; Cooperative — сражение группами "стенка на стенку"; Capture the Flag — нужно прорваться на базу, охраняемую вашими враждебно настроенными друзьями, и захватить знамя.

Жаль только, что в качестве одиночной игры Darklight Conflict вряд ли состоится. Уж больно скучно. Напоминает Melee из Star Control 2/3, только полностью трехмерный и с немного расширенными возможностями. Если бы в Darklight Conflict был стратегический или квестовый элемент, как в Privateer, например, тогда совсем другое дело. А так — проходная вещь.

Роман Кутузов

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○
Мнение автора	●●●●●●○○○○
Общий рейтинг	6.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

REVIEW

S·P·Q·R
THE EMPIRE'S DARKEST HOUR

Жанр: Логический квест
Системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Windows

Культура Древнего Рима вдохновляла на творческие подвиги многих. Не оставила она равнодушными и двух известных профессоров Колумбийского Университета. Профессора провели исследования в области архитектуры, воссоздав город с помощью компьютерных технологий. Фирма Cybersites использовала эти материалы для разработки своей новой игры, а компания GT Interactive стала издателем. И в итоге получился S.P.Q.R. — Myst'подобный квест, происходящий в Древнем Риме.

Злодей Calamitus и неудачник Cornelius

В 205 году от рождества Христова на Рим обрушивается волна несчастий и катастроф. Подозревается, что во всем виноват Calamitus – некий злодей, задумавший разрушить город. Один из жителей — Cornelius — пытается противостоять грозящей напасти. Но безуспешно, так как не знает, кто скрывается под именем Calamitus'a.

После долгого расследования круг подозреваемых сужается до пяти человек. И в последний момент, когда разгадка уже совсем близка, Cornelius оказывается арестованным. С этого момента управление передается игроку, который является его другом.

Разгадывание и любование

Основное ваше занятие — поиск различных документов. Все происходящее вы наблюдаете глазами героя. Картинки неподвижные, но это компенсируется их высочайшим качеством. Перемещение больше похоже на слайд–шоу и лишь изредка встречаются анимационные ролики. Вся необходимая информация поступает в виде записок и ежедневных газет, мистическим образом попадающих к вам. Когда вы соберете все улики, можно будет застать Calamitus'a на месте преступления и поймать его. Наличествует и непременный элемент жанра — загадки и головоломки. Авторы до такой степени старались соблюдать все элементы эпохи, что, например, для решения некоторых головоломок потребуются навыки счета в римской системе счисления.

Хотя S.P.Q.R. и предполагает наличие живых персонажей, их


■ Огромный по размерам город, воплощенный средствами профессиональной 3D графики

нет. Видимо, разработчикам так понравилась архитектура, что они напрочь забыли обо всем остальном. Это серьезное упущение, к тому же выглядящее немного комично, так как, судя по доносящимся отовсюду шумам, люди в Риме таки же есть (хотелось бы только знать, куда они все исчезли?..).

Также следует заметить, что S.P.Q.R. излишне затянут и однообразен. Прочтя невесть каким образом попавшую в ваш Inventory газету, отправляетесь на поиски подразумевавшегося в тексте района Рима, где должно совершиться очередное преступление против народного блага. Проблуждав по городу некое, подчас немалое, количество времени и вдоволь налюбовавшись на архитектуру, посетив немало сооружений



■ Форум — одна из вех на пути ваших бесконечных странствований по городу



Головоломка: устроив небольшой пожарчик, узнаете о том, какие чудеса техники существовали в Римской империи



Чтобы переместиться по карте в какое-либо место, там сначала надо хотя бы единожды побывать

и собрав требуемую информацию, вы наконец-таки добираетесь до места действия. Что вам предстоит? Чудовищная битва со злоумышленником, один лишь рассказ о которой способен бросить в дрожь впечатлительных слушателей? Как бы не так — головоломка. Промучившись с ее разрешением и получив несомненное удовольствие от процесса отгадывания, вы предотвращаете очередную грозящую Риму опасность и — что дальше? Ну так в этом-то и проблема. Потому как дальше — все то же самое. Открываете невесть как попавшую в ваш Inventory газету, читаете, блуждаете по Риму, радуете глаз совершенными пропорциями зданий, и снова отгадываете головоломку...

Вообще, в плане любования городом S.P.Q.R. сделан отлично. Позволяется смотреть вверх, и даже смотреть вниз и всегда можно подойти к какому-нибудь заинтересовавшему объекту с целью его пристального рассматривания.

Единственное, в чем нарушается реалистичность S.P.Q.R., — так это путешествия во времени. И не надо обращать ко мне возгласы, состоящие из вопросительных и восклицательных знаков. Система проста до неприличия. Потребовалось выяснить, что будет происходить в славном граде Риме спустя столько-то месяцев. Никаких проблем — отматываем календарь на нужную дату и... пускаемся в путешествие по все тому же Риму, но уже другого временного периода.

Обертка без конфеты

Что же, мы в который раз убеждаемся, что главное в игрушках — это сюжет и, соответственно, играбельность, а не точность воспроизведения архитектуры и необыкновенная крутизна дизайна в 3D графике. S.P.Q.R., возможно, понравится тому, кто восхищается внешним видом Древнего Рима. Конечно, ведь любая игра гораздо зрелищнее, чем учебник, каталог или энциклопедия. Например, в S.P.Q.R. звучит приятная ненавязчивая музыка. Всем событиям сопутствуют реалистичные звуковые эффекты. Вот только — скука, господа дорогие, болотная. Людей нет, только графика и сюжет, как заевшая шарманка. А красота S.P.Q.R. — это красивая обертка, в которую забыли положить конфету.

Роман Викторов

Hints

Читайте все бумаги (документы), появляющиеся в Inventory.

Вместо долгих походов по Риму используйте перемещение по карте.

В Форуме нужно найти личные журналы всех пяти подозреваемых.

Узнав место, по которому Calamitus нанесет очередной удар, не мешкая туда отправляйтесь.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора
Общий рейтинг 5.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: желательно



S.P.Q.R. уникален своей достоверностью — например, сейчас вы видите точную копию главной площади Рима

REVIEW



Microsoft SOCCER

Лавры Electronic Arts, выпустившего FIFA'97, явно не дают покоя Microsoft, которая теперь уж точно всем доказала, что она умеет делать не только плохие операционные системы, но и плохие спортивные симуляторы. Для тех, у кого под рукой есть FIFA'97, сразу скажу, что в Soccer играть не стоит. Если же вы фанат футбола, FIFA'97 в глаза не видели, найти его никак не можете, а поиграть в компьютерный футбол хочется до смерти, то в таком случае и Microsoft Soccer вполне сгодится.

Перечислять его нвдостатки можно долго: всего два вида (общий план, в котором видна треть поля, и средний план); в процессе игры камера не меняет своего положения; имена игроков выдуманные; нет записи и воспроизведения матча. В игровой части симулятора есть два существенных недостатка. Во-первых, из рук вон плохо организовано автоматическое переключение игроков (правда, игроков можно переключать и вручную; однако зто не самый лучший вариант для новичка). Во-вторых, очень трудно перехватить мяч у другого игрока. Из-за зтого игра из спортивного симулятора превращается в некое подобие аркады типа "пробежать через все поле и ударить посильней". Ни о каких комбинациях, передачах, тактических решениях не может быть и речи. Уровень компьютерного интеллекта тоже оставляет желать лучшего. Порой создается впечатление, что во все 90 команд фирма-разработчик игры "набрала" выпускников школы для умственно отсталых детей.



Команда США побеждает... пока



Острый момент в штрафной площадке, а некоторые "компьютерные" футболисты бегут совсем в другую сторону

Но, кроме недостатков, есть, конечно же, и кое-что хорошее. Во-первых, как зто часто случается, скучнейшая игра становится захватывающим времяпрепровождением, если играть вдвоем с товарищем. Да, симулятор поддерживает многопользовательский режим и играется в этом режиме неплохо. В multiplayer-режиме некоторый уклон в сторону аркады уже не кажется чем-то скучным и инородным.

А вот что в Soccer сделано действительно на уровне, так зто звук. Рев трибун, свистки арбитра, крики болельщиков вносят в игру часть того реализма, который не в состоянии внести игровой процесс. Стоит также отметить очень простой и удобный интерфейс: Microsoft Soccer осваивается буквально за пять минут.

Но, разумеется, ни SVGA графика, ни доступность интерфейса,



Так выглядит игра крупным планом; существует также средний план, и этим ракурсы исчерпываются

ни отличный звук не могут сделать плохую игру хорошей. Поэтому Microsoft Soccer стоит рекомендовать только тем, у кого под рукой нет ничего более достойного.

Николай Войнаровский

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора
Общий рейтинг 4.6

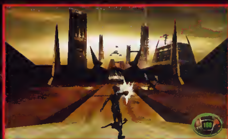
Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

GUIDES & SOLUTIONS

Стратегия и тактика. Детальные прохождения и руководства

В чем причины популярности KKnD? Двенадцать страниц, которые приведут вас к победе





Революция в жанре или просто еще один 3D action?



DiscWorld II глазами персоанажа





Жанр: Real-time стратегия
Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

...яркие вспышки при взрывах боевой техники, сопровождаемые звуками бьющего стекла и разрываемого железа; трубные кличи боевых мамонтов и характерное пощелкивание скорпионов; уверенно звучащие "yes, sir" и "consider it dead" в качестве реакций юнитов на ваши приказания...

КРИТИКА И ВОСХВАЛЕНИЯ

В конце 1996 года весть о KKnD промчалась по игровому миру подобно вихрю. Представленная демо-версия вызвала ажиотажный интерес играющей публики, информация об игре забрезжила практически во всех игровых компьютерных журналах. Ходили слухи о небывалом AI, обладающем едва ли не человеческим мышлением, потрясающей графикой и высочайшем динамизме на стыке C&C и Z. Вдобавок ко всему этому примешивался некий покров таинственности, потому как игра появилась словно бы из ниоткуда. Мало кто за пределами Австралии знал что-либо про австралийскую компанию Beam Software, осуществлявшую разработку игры, равно как и про Melbourne House, представлявших интересы Beam Software в Австралии. Зато все знали о компании Electronic Arts, взявшей на себя смелость подхватить безвестный проект и сделать из него хит.

Что можно сказать сегодня, когда мы увидели полную версию? Трудный вопрос.

На FIDOnet народ разделился на две группы: одни откровенно ругают игру, другие превозносят до небес. Проведенный нами небольшой опрос среди сотрудников редакции, а также их друзей и знакомых, выявил наличие аналогичного рода полярных точек зрения. Появляющиеся на игровых сайтах Интернет статьи по игре держат нейтральную позицию: дескать, вот это неплохо, а это так себе. По текущим рейтингам продаж KKnD обходит Red Alert, далеко опережая конкурентов — Star Command, C&C Gold и Fallen Haven. Скорее всего, подобная ситуация продлится до появления Dominion (издатель — 7th Level), Dark Reign (Activision) либо 7th Legion (Epic). В Internet PC Games Charts игра в течение четырех недель поднялась до 14 позиции, что смотрится весьма и весьма неплохо.

Но это все — статистика. Какова же реальность?

Начнем с недостатков (думается, нет смысла вдаваться в рассказ о том, что из себя представляет KKnD в целом — вряд ли найдется читающий журналы россиянин, не знающий об этой стратегии). Во-первых, интеллект оказался не столь силен, как предполагалось (подробности — ниже). Во-вторых, в игре не так уж много оригинальности. Как в анекдоте: все думали, что она будет похожа на C&C и Z, а она вдруг действительно оказалась на них похожа. В-третьих, миссии KKnD непродуманно сложны и при этом имеют стандартные тактические схемы решения. А самое главное — от KKnD ждали гораздо большего (как в свое время от Quake) и, в итоге, при всем своем несомненном качественном уровне, она многих разочаровала.

Теперь о преимуществах. Как само собой разумеется, это великолепная SVGA графика (единственный минус — пехотные юниты мелковаты). Далее, впервые примененные псевдотрехмерные карты местности — теперь, должно быть, следующий шаг к реально трехмерным картам в real-time стратегиях сделает Myth. В-третьих, крайне динамичный игровой процесс совмещен с системой строительства базы (как вы помните, одним из главных недостатков Z как стратегии был отказ от како-



■ Статуя Свободы, утопшая в грязи: намек на то, что американские real-time стратегии не чета австралийскому KKnD?

Beam Software

— крупнейший австралийский разработчик компьютерных игр и мультимедийных систем. За последние 16 лет компания выпустила свыше 150 программных продуктов и игр, среди которых хит середины 80-х годов — Lord of Rings, а также Dame Was Loaded. Недавно Beam Software выпустили NBA Full Court Press для Microsoft и Bug!, перенесенный с SEGA.
http://www.beam.com.au

Melbourne House

Melbourne House, слывший гигантом в ранних 80-х с играми Way of the Exploding Fist и The Hobbit, получил вместе с появлением KKnD второе рождение, осуществив первые стадии продвижения игры на рынок.



Передовая технология против изощренного мутагенеза

го бы то ни было строительства, что превратило игру в стратегическую аркаду). В–четвертых, отлично продуманный интерфейс, занимающий 1/20 экрана — всего лишь! И еще целый ряд менее значительных моментов, среди которых возможность создания нескольких юнитов одного типа сразу, весьма неплохой AI (который ругают и хвалят одновременно), отказ от целого ряда опостылевших со времен C&C и Warcraft хозяйственных мероприятий (например, убраны злектростанции), неплохо продуманные и сбалансированные юниты двух представленных в игре рас, прекрасные ролики между миссиями с содержащейся в них изрядной дозой черного юмора и многое другое.

Планируется выпуск KKnD на 5 языках. В Интернет доступен целый ряд демо–версий игры, есть и посвященныв ей сайты.

Главное достоинство KKnD — зрелищность. В немалой степени зтому способствуют массовость красочных баталий, детальная SVGA графика и умелая проработка фаз движений юнитов.

Главный ее недостаток — если можно так сказать, нарастающий кризис перепроизводства в жанре real–time стратегий, о котором мы говорили в первом номере "Навигатора": каждая следующая стратегия, не обладающая ярко выраженной индивидуальностью, будет пользоваться все меньшей популярностью и вызывть все большее раздражение в играющих массах. В остальном (ну что тут говорить) KKnD — это абсолютный хит для всех, кому еще не приелись real–time'ы!

Иван Самойлов
Игорь Савенков

МИР ПОСЛЕ ЯДЕРНОГО АПОКАЛИПСИСА

Ни у кого не вызывало сомнений, что 21 столетие станет золотой зрой. Человечество с облегчением следило за неуклонным затиханием локальных конфликтов. От некогда необъятных ядерных арсеналов остались неуничтоженными жалкие крохи. Разразившиеся в конце XX века зкологические катастрофы так и не стали глобальными. Повсеместное применение передовых нано–технологий и вынос промышленных предприятий в космос окончательно поставили точки над i в вопросе возрождения здоровой зкологичевкой среды.

Все пошло прахом в 2079 году от рождества Христова...

Из космоса пролился дождь боеголовок, и всего через неделю четверть населения Земли разделила участь жителей Хиросимы. Цветущие города превратились в пышущие радиоактивные топки. Выжившая часть биосферы подверглась массированной втаке мутагенных вирусов, не замедлили сказаться и технологические последствия нано–радиации: компьютерные чипы, пластик, линии коммуникаций и прочие устои цивилизации оказались непригодными к дальнейшему использовввнию. После разрушения инфраструктуры разразился унесший миллионы жизней голод. Вскоре на планете осталось только несколько очагов цивилизации. Часть из них схоронилвсь в подземных бункерах с мощными запасами воды и пищи.

Жизнь двух последующих поколений (2080 — 2140), тех, кому не хватило места под землей, стала битвой за выживание. Ослабленному вирусами и радиацией человеку противостояла измененная флора и хищная фаунв нового мира. Выжили сильнейшие. Выжили те, кто смог сплотиться и вооружиться, кто сумел приручить новые виды животных и культивировать неизвестные прежде злаки. Возникла цивилизация, исповедующая мощную воинскую зтику. Взяв от прошлой жизни все, что еще было пригодно к применению, новые сообщества сделали ставку на животных. Технология отошла на второе место.



Безжизненные пейзажи пост–ядерного мира

Тем временем обитатели бункеров осознали, что автономное существование под землей подошло к концу. Если запасов пищи, подвергающейся непрерывной цикличной переработке, могло хватить еще надолго, то технические ресурсы истощились. Совет Выживших принял решение о выходе на поверхность. Подземные обитатели расконсервировали бурильные агрегаты и стали пробивать тоннель наверх. Они увидели Солнце в 2141 году — на 39 лет раньше даты, предусмотренной планами.

Однако две сформировавшиеся циви–



Военачальник технарей



лизации были не в состоянии ужиться в мире. Началось сражение пост-ядерной эпохи. Кто победит? Горстка выживших технарей, сохранивших передовую технологию, или полчища мутантов, переживших весь мыслимый и немыслимый ад?

Вы становитесь тем, кто должен дать простой и четкий ответ на данный вопрос. Одно из двух, неправдв ли?..

Игорь Бойко

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Игровой AI давно уже склоняют на разные лады. Предсказуемость действий противника и шаблонные реакции — едва ли не главная причина того, почему real-time стратегии подчас быстро надоедают. Разработчики игр отчаянно пытаются выправить положение, однако воз и ныне там. Несмотря на громкие заявления об "улучшенном AI", серьезного прорыва в зтой области не произошло.

KKnD не стал исключением. Компьютер стал играть в целом грамотнее, но, приноровившись к его тактике, вам не составит особого труда предпринимать действенные контрмеры. Впрочем, судите сами. Ниже приведены основные тактические схемы компьютера.

➢ **Тактика железного кулака.** Компьютвр учится на своих ошибках. Потерпев поражение в одном месте, в следующий раз он приведет сюда заметно большую армию.



Военачальник мутантов

➢ **Поиск бреши.** Нарвавшись на сильную оборону, компьютер начинает искать самое слвбое место в вашей защитв. Обнаружив подобную "брешь", сосредотачивает на ней максимум огневой мощи.

➢ **Обход с флангов.** Если не удается быстро прорвать оборону, компьютер будет пытаться обойти ваши силы с фланга (если позволяет география игрового поля). Углубляясь в особенности программной основы, всего в KKnD предусмотрено 16 вариантов выбора маршрута, читай — вариантов захода на атаку.

➢ **Отход/преследование.** Компьютер постоянно оценивает соотношение воюющих сил. Если посчитает, что дальнейшее ведение боевых действий приведет к полному разгрому его армии, то начнет тут же отводить войска. И, напротив, если увидит, что сильнее вас, то вцепится мертвой хваткой и будет преследовать вашу армию при любом маневре.

➢ **Многоцелевое планирование.** Ближе к концу игры компьютеру становится известно несколько наилучших подходов к вашей базе. Поэтому при планировании очередной атаки он может проявить известную гибкость, разделив армию на две части и ударив одновременно с двух сторон. Натолкнувшись на сильный огонь в одном месте, может тут же перегруппировать силы, отвести их назад и зайти с другой стороны.

➢ **Нацеленность на уничтожение зданий.** Как только какое-либо здание оказывается в прeделах огневой досягаемости, юнит компьютера тут же начинает вести по нему огонь, не обращая ни на что внимание (даже если ему самому при этом грозит гибель).

➢ **Охрана зданий и засады.** Часть войск компьютера постоянно находится в резерве. Обычно они охраняют какие-либо здания базы. Эти юниты сдвинутся с места лишь в том случае, если вы нападете непосредственно на них или охраняемые ими здания (и никогда не придут на подмогу своим собратьям, отчаянно бьющимся в двух шагах от них).

В сравнении с C&C, игра является более живой и динамичной. Периоды временного затишья сменяются яростными атаками, в ходе которых у вас практически нет времени на перенацеливание своих войск. Поэтому первостепенное значение приобретает то, насколько выгодно расположены ваши войска к началу сражения.



Попытка зайти с тыпа

Имеется не так много способов противостоять организуемым AI атакам. Всегда существует банальное выстраивание стенки из десятка юнитов — это понятно. А вот дальше начинаются хитрости.

➢ **Клещи.** Мощный отряд ваших войск становится на пути атакующего клина противника и заставляет его увязнуть. Как только враг остановлен, с боков на него набрасываются всевозможные мелкие подразделения, по возможности, с большой дальностью выстрела (для этого идеально подходят Snipers или Crazy Harrys).

➢ **Контрудары.** Компьютерный интеллект слабо рассчитан на ответные нападения со стороны игрока. Попробуйте периодически засылать юниты на его базу. Их ждет бесславная гибель, однако это внесет сумятицу в планы атакующего AI.



Понеся ощутимы потери, противник начинает отходить


Понеся ощутимые потери, противник начинает отходить

➢ **Установление мишени.** AI постоянно рвется уничтожить какое-нибудь ваше сооружение. Постройте на пути от его базы к вашей что-нибудь, что привлечет интерес подразделений противника, и ничего не стройте рядом. Этим вы зафиксируете острие атак оппонента в заранее выбранном вами месте, тем более что оборонять какую-нибудь отдельно стоящую нефтяную вышку гораздо проще, чем всю базу сразу.

➢ **Ваши версии?** Существуют и другие методы борьбы с AI. Но, как нам кажется, нет большого смысла в том, чтобы сейчас ударяться в перечисление. Мы постарались обрисовать общую модель действий противника с компьютерным интеллектом — выводы о методах борьбы с ним делайте сами. А если выводы получатся интервсными и неординарными — можете отослать в "Навигатор". В следующих номерах мы опубликуем достойные идеи в разделе Cheats/Hints/Secrets/Cracks.

Игорь Савенков
Сергей Дрегалин

РУКОВОДСТВО

Управление

Интерфейс игры заслуживает самой высокой оценки. Здесь все максимально упрощено и нацелено на то, чтобы вы, по возможности меньше отвлекались от основной своей задачи по перегруппировке войск и командованию армией. Практически любое действие по развитию базы и производству новых юнитов достигается парой щелчков мыши нв меню, которое занимает весьма скромное место в правой части экрана. Несколько смущает неудобная в управлении карта при заторможенном скроллинге игрового поля, но едва ли это можно считать критичным недостатком.

Число зданий сведено к минимуму (ввм не нужно строить никаких электростанций, обеспечивающих энергией остальные постройки, или хранилищ для нефти). Можно сразу же заказать, сколько и каких юнитов вы хотите построить, причем юниты разных типов начнут строиться одновременно. Хотите ускорить производство — стройте второе здание. В нем можно будет производить юниты одновременно с первым и независимо от него (хватило бы только денег!). Более того, можно заказать "бесконечное" производство юнитов выбранного типа (юниты так и будут штамповаться один за другим, пока не иссякнут деньги или пока вы сами не отмените этот режим).

Проблема upgrade'а зданий также решена своеобразно. Сначала строите научный/алхимический центр, затем щелкаете по нему и по тому зданию, которое хотите усовершенствоввть. Однако одновременно upgrade'ить можно толькр одно здание. Ремонт зданий осуществляется специальными юнитами — техниками, которые, в отличие от C&C, не могут захватывать здания противника.

Из "горячих клавиш" сохранились только 'Ctrl-#' и '#' (где # означает цифру от 0 до 9), с помощью которых можно управлять выделенными группами войск. Но, собственно, большего и не нвдо (разве что в C&C была удобная клавиша 'h', автоматически переносившая в центр вашей базы).


Нефтяные вышки можно охранять как с помощью юнитов, так и силами орудийных башен

Нефть всему голова


Синяя шкала указывает на оставшийся запас нефти

Единственным ресурсом в игре является нефть. Она качается из скважин, разбросанных по всей твррритории игрового поля. Чтобы добывать нефть, надо установить нв скважине нефтяную вышку. Кто из игроков первым это сделает, тот и становится владельцем скважины.

Здесь уже прослеживается заметное отличие от C&C: это вам не бескрайние тибериумные поля, которые могут бороздить одновременно несколько харвестеров (в том числе и чужих). В KKnD источники ресурсов (нефтяные вышки) часто требуется охранять. Возле вышек можно ставить сторожевые башни независимо от того, насколько скважина удалена от вашей базы. Можно разгромить вышку противника и построить свою на отвоеванной скважине. Только учтите, что скважина отнюдь не бездонна, так что вам достанется ровно столько нефти, сколько не успел выкачать ваш противник.

Нефтяные танкеры действуют полуавтоматически. Когда вы построитв новую энергетическую станцию, то приданный ей танкер автоматически направится к нефтяной скважине и начнет совершать регулярные рейсы. Однако этим все и исчерпывается. Когда в этой скважине кончится нефть, танкер тупо встанет и ввм нужно будет "показать" ему новую вышку (спасибо вще, что компьютер заранее предупреждает, что нефть на исходе). Более того, танкер всегда будет возвращаться на ту станцию, к которой "приписан", хотя мог бы разгружвться на другой станции, находящейся ближе к скважине. Эту "прописку" вы можете изменить вручную.

Вооружение

Юниты техников и мутантов примерно равны по силам. Более того, они "зачесаны под одну гребенку": каждому юниту Survivor соответствует диаметрально противоположный по внешнему виду, но в точности такой же по своим функциям юнит Evolved. Здесь не встретишь такого, как в C&C, когда только у GDI есть гренадеры и только у NOD — огнеметчики. Что это - упущение или достижение? На наш взгляд — чрезмерная и ошибочная погоня сценаристов KKnD за балансированием характеристик юнитов двух сторон, приведшая к тому, что, сыграв за одну сторону, играть за вто-

рую уже особо-то и не хочется.

Но как бы то ни было принцип соответствия юнитов существует, и ниже мы приводим юниты техников и мутантов согласно этому принципу. Детальные численные характеристики юнитов вы найдете в приведенных в конце статьи таблицах.

Но прежде — одно важное примечание. Уничтожая технику и пехоту противника, юнит приобретает опыт. Опыт сказывается на увеличении защиты юнита, на возрастании его мастерства в бою, а в дополнение к тому позволяет некоторым юнитам осуществлять самолечение. О приобретении статуса ветерана свидетельствует зеленая полоска, отражающая жизненный уровень юнита: у ветеранов она приобретает ядовито-зеленый оттенок.

Пехота

SURVIVOR



Rifleman — стрелок.
Самый слабый, но и самый дешевый солдат.



Swat — тяжелый пехотинец.
Убойная сила почти в два раза больше, чем у стрелка, а стоит только в 1,5 раз дороже. Дальность стрельбы почти в 1,5 раза больше.



Technician — техник.
Ремонтирует любые здания и сторожевые башни. Не вооружен. После произведения ремонта исчезает.



Flamer — огнеметчик.
Один из лучших пехотинцев. Четыре огнеметчика заваливают Mammoth с двух залпов. Не рекомендуется применять против Giant Beatle.



Saboteur — диверсант.
Весьма эффективный юнит, особенно при модемной игре. Когда заводите его в сооружение противника, понижает уровень защиты сооружения на единицу. Если у здания первый уровень - оно взрывается, при этом его стоимость добавляется к вашей казне. После проведения названной акции юнит исчезает. Если заслать диверсанта в собственную постройку - ее уровень защиты увеличится на единицу. Бесполезен против нефтяных вышек.



Sapper — гранатометчик.
А вот это наш старый добрый гренадер, которого почему-то обозвали сапером. Убойной силе его гранат могут многие позавидовать. Одно плохо — дальность броска невелика. Легко давится любой техникой, если не успеет с ней расправиться.



RPG lancher — ракетчик.
Убойная сила ракет чуть меньше, чем у гранат, зато дальность выстрела в 1,7 раза выше! Очень полезен при защите базы. Можно брать и в атаку (но только вперемежку с боевой техникой, чтобы не подавили).



Sniper — снайпер.
Неправдоподобно сильный юнит. Это не снайпер, а Рембо какой-то. За пару выстрелов уложит любого солдата. Фантастическая дальность стрельбы и точность попадания, которым позавидует большинство юнитов. И, самое главное, способность регенерироваться (с течением времени восстанавливает изначальный запас жизненной силы).

EVOLVED



Berserker — лучник.
В буквальном переводе "одержимый" (а кем же еще нужно быть, чтобы воевать с таким оружием?). Однако убойная сила такая же, как и у стрелка техников. Обладает чуть меньшей защитой, поэтому стоит чуть дешевле.



Shotgunner — стрелок.
Практически эквивалентен тяжелому пехотинцу техников. Только на перезарядку тратит в 1,5 раза больше времени, но зато стреляет поточнее.



Mekanik — механик.
Отличается от техника только названием.



Pyromaniac — поджигатель (он же пироманьяк). Точная копия огнеметчика.



Vandal — вандал.
Абсолютно идентичен диверсанту.



Rioter — бунтарь.
А по сути тот же гранатометчик — ничем от него не отличается.



Bazooka — ракетчик.
Вновь точное соответствие аналогичному юниту техников.



Crazy harry — снайпер.
Более точный перевод "сумасшедший торопыга" отражает его суть: стреляет в 3 раза чаще снайпера, зато точность попадания отнюдь не снайперская (50%). Дальность стрельбы и защищенность тоже ниже.

Снайперы, ракетчики и огнеметчики — прекрасные юниты для всех миссий и на всех стадиях игры. Особенно полезны при защите базы, так как начинают обстреливать врага еще на дальних подступах. Занимают мало места (по сравнению с боевой техникой), благодаря чему на маленьком пятачке можно сконцентрировать большую огневую мощь. Одно плохо — если не справятся с натиском врага, то их легко передавит прорвавшаяся техника. Поэтому рекомендуется их комбинировать с техникой/сторожевыми башнями. Если снайперы и ракетчики вам еще не доступны, с их ролью могут справиться гранатометчики.

Что касается пироманьяков и огнеметчиков, то в своей массе они являются мощнейшим оружием по уничтожению вражеской техники. Причина достаточно проста и прозаична: техника их не давит. Организованный натиск этих юнитов в считанные секунды обращает в груду хлама любую техническую единицу.

Боевая техника

SURVIVOR



Dirt bike — мотоцикл.
Самый быстрый юнит в игре. Тем и ценен — очень хорош в разведке.



4x4 pickup — пикап.
В сравнении с мотоциклом обладает лучшей защитой, зато проигрывает последнему в скорости. По боевым качествам уступает простому тяжелому пехотинцу, так что пикапы практически бесполезны (в разведке гораздо ценнее скорость).



All Terrain Vehicle (ATV) — вездеход. Убойная сила такая же, как у простого стрелка, правда, скорострельность вдвое выше (да и дальность выстрела в 1,7 раза больше). Но - самое главное - им очень удобно давить пехоту противника, благо скорость вездехода


Шеренгой снайперов можно легко блокировать ущелье.

вдвое выше скорости большинства солдат.

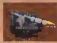

Derrick — буровая вышка. Ставится на нефтяную скважину и преобразуется в буровую вышку. Вернуть в прежнее, "мобильное" состояние невозможно.


ATV flamethrower — вездеход-огнеметчик. Это "улучшенный" вариант солдата-огнеметчика, который предназначен для массового уничтожения пехоты противника. На начальных стадиях игры весьма неплохо засылать в тыл противника группу из 5-6 таких вездеходов. Если они доберутся до электростанции противника - считайте, что миссия пройдена.


Anaconda tank — танк "анаконда". Относительно слабый юнит. Хотя его снаряд и обладает чуть ли не наибольшей убойной силой (при стрельбе по боевой технике — наивысшей). Дальность выстрела — выше средней. Однако скорость перезарядки — огромная, скорость движения - черепашья. По пехоте стреляет неточно. Уничтожается тремя Pyromaniacs за два залпа.


Oil tanker — нефтяной танкер. Помимо своей основной нефтеперевознической специальности, может давить пехотинцев.


Barrage craft — самоходная ракетная установка. Дает залп шестью ракетами страшной убойной силы, нанося грандиозный урон как юнитам, так и зданиям. К сожалению, долго перезаряжается и медленно движется (со скоростью пехотинца). По дальности выстрела уступает только крабу.


Autocannon tank — самоходная артиллерийская установка (САУ). По "суммарной убойной силе" этому юниту нет равных. Высокая дальность стрельбы при средней точности попадания.

EVOLVED


Dire wolf — наездник на волке. Слегка уступает в скорости мотоциклу, зато обладает потрясающей маневренностью, не свойственной боевой технике (может очень резко менять направление движения). Идеальный юнит для разведки.


Bike & sidecar — мотоцикл с коляской. Аналог пикапа техников, а потому практически бесполезен (ведь для разведки лучше подходит наездник).


Monster truck — чудовищный грузовик. Практически подобен вездеходу мутантов, только обладает чуть меньшей прочностью и скоростью, а потому и стоит немного дешевле. Идеальное средство для давки пехоты.


Derrick — буровая вышка. Ничем не отличается от аналогичного юнита техников.


Giant scorpion — гигантский скорпион. Прекрасный юнит, доступный уже на 1-ом техническом уровне. Хорошая убойная сила (особенно по технике) и неплохая дальность выстрела.


War mastodon — боевой мамонт. Орудие War Mastodon бьет четырьмя разрывными снарядами, что позволяет ему эффективно справляться с пехотой и неплохо противостоять тяжелой технике. В этом отношении War Mastodon гораздо лучше, чем Anakonda.


Oil tanker — нефтяной танкер. Ничем не отличается от танкера техников.


Missile crab — ракетоносный краб. Пожалуй, самый "крутой" юнит во всей игре. По наносимому урону практически не уступает Barrage Craft техников, а "эффективная скорострельность" даже чуть-чуть выше. Вдобавок обладает наибольшей дальностью выстрела и фантастической точностью попадания (93%). Однако уничтожается четырьмя-пятью огнеметчиками или двумя Autocannon Tank при том условии, что они атакуют с разных сторон.


Giant beatle — гигантский тарантул. Судя по "сводке повреждений" (см. таблицы), может показаться слабее скорпиона. Однако посмотрите на скорпиона в бою. А теперь — на то обилие кислотных пузырьков, которые способен выпускать тарантул, — это вам не единичные "плевки" скорпионов. Плюс повышенная дальность стрельбы и приличная точность попадания. Все это делает скорпиона одним из "базовых" юнитов мутантов. За два выстрела уничтожает 5-10 пехотинцев.

Сторожевые башни

SURVIVOR


Guard tower — пулеметная вышка. Убойная сила простого стрелка, разве что большая скорострельность и удвоенная дальность выстрела. Имеет смысл ставить лишь в ранних миссиях, когда другие сторожевые башни еще не доступны.


Missile battery — ракетная батарея. Составляет основу защиты лагеря техников благодаря большой дальности выстрела и высокой убойной силе ракет. Цепочка из 3-5 ракетных батарей может нанести существенный урон армии противника еще на дальних подступах к базе. Уничтожается пятью-шестью огнеметчиками.


Cannon tower — пушечная башня. "Эффективная скорострельность" практически та же, что и у ракетной батареи, а вот наносимый пехоте урон чуть ли не вдвое меньше. Поэтому при равной дальности и точности выстрела уступает ракетной батареи, однако броня в два раза толще. (Стоит ли тратить дополнительную 1000$?! Лучше построить 3 ракетные батареи, чем 2 пушечные башни).

EVOLVED



Machinegun nest — пулеметное гнездо. По всем параметрам равнозначно пулемвтной вышке техников.



Grapeshot cannon — картечная пушка. Поскольку выстреливавт сразу 10 "картечин", то по суммврной убойной силе превосходит ракетную батарею. Однако точность попадания (50%) весьма низка, а дальность выстрепа такая же.



Rotary cannon — карусельная пушка. По скорострельности превосходит дажв "бешную" САУ техников + обладает самой большой дальностью выстрепа. Идеальное средство для защиты базы.



В ряде последних миссий вам станет доступен авиаудар (airstrike). Только особенно не надейтесь на его якобы грандиозную разрушительную силу. Силы авиаудара не хватит, чтобы полностью разрушить какое-либо здание (кроме пулеметных гнезд). Однако авиаудар очень эффективен, когда наносится по скоплению юнитов противника.

Здания

В целом, у мутантов на одно здание больше — это инкубатор, в котором выращиваются боевые животные-мутанты. Во всем остальном здания полностью идентичны и отличаются только названием.





Outpost — аванпост Clan hall — штаб клана
Базовое здание колонии. Производит солдат. Имеет технический уровень (от 1 до 5). С повышенивм технического уровня можно производить новые, более сильные юниты. На 2-ом техническом уровне ствновится доступным радар.





Power station — центр по переработке нефти
Здесь нефть, перевозимая танкерами, превращается в деньги. Каждой станции автоматически придается один нефтяной танкер. В лагере может быть одновременно не более четырех центров.



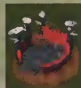


Machine shop — машинный завод
Blacksmith — кузница
Фабрики по производству боевой техники. Их технический уровень (от 1 до 5). С повышением технического уровня можно производить новые, более сильные юниты.



Beast enclosure — инкубатор
Здание, специфичное для мутантов. Производит боевых животных (dire wolf, giant scorpion, war mastodon, giant beatle, missile crab). Имеет технический уровень (от 1 до 5). С повышением технического уровня можно производить новые, более сильные юниты.





Repair bay — ремонтный завод
Menagerie — лечебница
Ремонтируется вся техника (плюс боевые животные мутантов). Чем выше технический уровень, тем дешевле обходится ремонт и тем быстрее он ведется.





Research lab — научный центр
Alchemy hall — лаборатория алхимика
Повышает технический уровень зданий. Одновременно можно усовершенствовать только одно здание.

Игорь Савенков

ПРОХОЖДЕНИЕ



■ Ох, нелегкая это работа — проводить конвой через земли мутантов!

Секреты некоторых миссий

В KKnD существует ряд нестандартных миссий, не укладывающихся в общую тактическую схему и таящих в себе ряд "изюминок". Остановимся на них поподробнее.

Полное руководство по прохождению всех миссий будет опубликовано в следующем, четырнадцатом сборнике "Компьютерные игры".

SURVIVOR

Седьмая миссия (Protect the Convoy)
Хитрость этой миссии состоит в том, что имеющимися силами вам не справиться с задачей по охране конвоя. Надо вызвать подкрвплвние. С этой целью выделите двух мотоциклистов и гоните их все время влево по шоссе, пока не достигнете базы. После этого вы сможетв производить новые юниты. Ведите все юниты в район заброшенной деревни — там образуется грандиозная "заварушка". Помимо того, впереди по ходу движения есть местечко, где можно получить робота; поставленный позади конвоя, он способен отразить все тыловые атки противника.



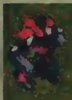



Ох, нелегкая это работа — проводить конвой через земли мутантов!

Девятая миссия (Rescue the Commander)

В этой миссии есть два секрета — технические бункеры, находящиеся в левом верхнем и правом верхнем углах экрана. Подойдя к первому бункеру, вы получите дроида — это очень сильный юнит, без которого не обойтись при выполнении задания.

Во втором бункере вы найдете 1000$, и деньги вам будут весьма кстати, потому что по пути обнаружится аванпост, в котором можно произвести новые юниты. Далее ввдите всю армию вниз через мост. Вам нужно как можно быстрее уничтожить две энергетические станции мутантов, после чего они не смогут производить новые юниты. Подсказка: командир содержится в Holding Pen.



Одиннадцатая миссия (Give me Liberty). На первых порах вам очвнь поможет дроид, которого вы обнаружите в центре экрана.

В игре есть два очень богатых месторождения нефти — посередине экрана, с левой и правой сторон. Правое уже знято мутантами, однако их нефтяная вышка ничем не охраняется. Разрушив эту вышку и построив свою, вы тем самым "убьете двух зайцев".

Двенадцатая миссия (Surgical Strike). Главарь мутантов (warlord) сидит в штабе (clan hall), находящемся в левом нижнем углу экранв. Сначала нужно разрушить сам штаб, затем без проблем застрелить главаря. Но путь к штабу весьма долог. Для начала вам следует объединить две диверсионные группы (вторая находится у правой кромки экрана, в середине). Двигайтесь все время по часовой стрелке, придерживаясь кромки экрана.

Четырнадцатая миссия (The Route/Retreat). Здесь все дело решат снайперы: шеренга из 10–15 таких юнитов, рвсставленных поперек ущвлья, надежно блокирует любое направление.

EVOLVED

Четвертая миссия (Raid the Fort). Подсказка: танкеры техников находятся в правом верхнем углу экрана.

Седьмая миссия (Release the Prisoners). В этой миссии потребуется атаковать ракетные батареи весьма ограниченными силами. Чтобы снизить потери, советую рвзбить армию на две части. Пусть первая состоит только из боевых машин, а вторая — исключительно из солдат. Сначала бросайте на батарею первую армию, а вслед за ней подключайте солдат. Подсказка: одна тюрьма (detention centre) находится в правой верхней части экрана и охраняется одной ракетной батареей, другая тюрьма — непосредственно в самой базе техников.

Восьмая миссия (Smash the Convoy). Объедините юниты в одну армию и направьте ее вниз экрана, не обращая внимания на "цепляющихся" мотоциклистов и пикапы. У нижней кромки экрана вы обнаружите шоссе с двигающейся по нему колонной танкеров. Теперь вам надо срезать угол и отсечь головной танкер, блокировав путь всему конвою. Желательно это сделать до того, как попадете в зону обстрела самоходной ракетной установки. После этого нацеливайте свои юниты только на танкеры, не взирая на потери. Сил должно хватить. Самое главнов в этой миссии — быстрая блокировка головного танкера.

Десятая миссия (Close Encounters). На самом деле это довольно легкая миссия. Единственный секрет — технический бункер с дроидом, находящийся в левом нижнем углу экрана. Но пусть он лучше достанется вам, чем вашему противнику.

Тринадцатая миссия (Batlee for the islands). В этой миссии есть маленький секрет - технический бункер с дроидом, находящийся в правом верхнем углу экрана.

Игорь Савенков

Общие стратегические советы

Суть стратегии в KKnD можно выразить одним предложвнием: *выжить, нарастить силы и перекрыть "нефтяной клапан" противника*. Из–за этого игра приобретает несколько странный характер. То не было конца и края этим бесконечным атакам, и вы гадали, что бы вще предпринять. А то вдруг "мертвый штиль", после чего игра становится неинтересной до противности. Остается собрать побольше войск, сравнять с землей базу противника, а затем неспвшно добить оставшиеся сторожевые вышки. Для вышибания вышек рекомендуется применять либо массированную атаку из области "шапками закидаем" (впрочем, это и так понятно), либо выбирать некий юнит с хорошей убойной силой и высоким показателем скорости. Во втором случае следует попросту пользоваться неповоротливостью AI: юнит выходит нв дальность выстрела, производит залп, и пока башня ориентируется, по кому надо стрелять, отходит за пределы досягаемости ее огня с минимальными потерями; затем процесс повторяется.


Основу защиты базы техников составляют ракетные батареи

Связанные с пост-


Основу защиты базы техников составляют ракетные батареи

ройкой базы миссии KKnD можно условно разбить на три стадии: Выживание, Накапливание сил и Перекрывание "нефтяного клапана".

1. Выживание

На этой стадии приходится несладко, поэтому советую почаще сохраняться. Вы начинаете практически с нуля, тогда как у компьютерного соперника уже имеется развитая база. В некоторые моменты после очередной сокрушительной атаки у вас может почти не остаться юнитов, и тогда вопрос о наращивании базы автоматически отодвигается на второй план — успеть бы наштамповать защитных войск! Между прочим, как вывод из вышесказанного, рекомендуется не закладывать в постройку сразу несколько сооружений — стройтесь равномерно, чтобы всегда оставались резервы для спешного выпуска юнитов.


Двойной ряд скорпионов и мамонтов надежно прикрывает подступы к базе

Тактика защиты зависит от того, за кого вы играете.

Надежную защиту базы **техников (survivor)** могут обеспечить лишь ракетные батареи, причем следует ставить по 3–5 штук таких батарей на особо опасном направлении. Однако, батареи становятся доступными лишь на 3-ем техническом уровне. Первое время придется обходиться гранатометчиками и, возможно, тяжелыми пехотинцами, "разбавленными" огнеметчиками. Строительство машинного завода и, тем более, его последующий upgrade следует отложить на более позднее время. А пока, возможно, стоит поставить ремонтный завод, ведь на начальной стадии игры каждая боевая единица находится на счету. В дальнейшем оборону базы можно обеспечить лишь ракетными батареями (только не забывайте их ремонтировать), а для поддержки ставьте между ними ракетчиков/гранатометчиков. Снайперы тоже пригодятся.


Картечная пушка также оказывается полезной при обороне базы мутантов

Мутантам (evolved) проще. Уже на первом техническом уровне им доступен очень сильный юнит — скорпион. В начальной стадии игры 5–10 скорпионов надежно обороняют подступы к базе. Это позволяет относительно спокойно развиваться, производить upgrade'ы и помаленьку заменять скорпионов на мамонтов, тарантулов и крабов. Если вам еще недоступен краб, тогда, возможно, базу придется укрепить еще парочкой картечных пушек (с учетом повышенной дальности их стрельбы). Но, в любом случае, базу мутантов проще всего защищать подвижной боевой техникой.

На начальной стадии игры важно как можно раньше поставить вторую Power Station, чтобы вдвое ускорить добычу нефти.

2. Накапливание сил

Основу вашей армии должна составлять боевая техника самого высокого уровня. У техников это САУ, СРУ и "анаконды", у мутантов — крабы, тарантулы и мамонты. Формируйте "боевые кулаки", состоящие из 10–20 подобных юнитов (по желанию их можно "разбавлять" ракетчиками и снайперами). Эти "кулаки" подтягивайте к выходу из базы — пусть для начала они послужат делу обороны. Как только их будет уже негде размещать — это верный знак к началу выступления. Отразив очередную атаку, смело переходите в контрнаступление. Выводите сразу все юниты, скопившиеся у выхода с базы. Действуйте тактикой "выдавливания", постепенно отводя линию обороны все дальше от своей базы и пододвигая ее к базе противника. Одновременно вы получите доступ к новым нефтяным скважинам — осваивайте и их, особенно если у вас начались проблемы с нефтью; это особенно приятно тем,


Тактика "выдавливания": постепенно пододвигаем линию фронта к базе противника


Пятая миссия за Survivor


Восьмая миссия за Survivor

К вопросу о рекламе

На своем сервере фирма открыла страничку, целиком посвященную KKnD. Предполагалось, что страничка станет "местом тусовки" фанатов новой сногсшибательной игры. Планировалось частое обновление странички на основе информации, поступающей от игроков (обмен мнениями, стратегические советы и т.д.). Предлагалось подписаться на mailing list, чтобы затем по электронной почте получать самую свежую информацию о KKnD. Я подписался, но только за месяц не получил ни единого письма. Заглянув снова на сервер фирмы, я обнаружил, что страничка KKnD практически не изменилась: ни одного стратегического совета, даже ни одного восторженного отклика какого-нибудь игрока. Только в latest news добавилась информация о якобы триумфальном шествии KKnD по немецкому рынку. Видимо, действительно, кризис жанра...

Продолжение следует

7 апреля наконец-то получил первый e-mail, извещавший об открытии новой странички со стратегическими советами:

http://www.beam.com.au/kknd/strategy.htm

Заглянув туда, я обнаружил лишь несколько советов от разработчиков (частично включенных в данное руководство). Кроме того, выделено место на тактику по прохождению каждой миссии. Только везде, за исключением трех миссий, зияла пустота. Советы по миссиям — опять же представлены исключительно разработчиками. Единственная от них польза – приводятся скрины карт местности (собственно, их-то мы и публикуем).



Десятая миссия за Survivor

что, устанавливая контроль над нефтяными скважинами, вы лишаете противника доступа к ним.

Однако такие действия желательно планировать заранее, для чего вам нужна по возможности самая полная карта местности. Поэтому еще до начала выступления отрядите парочку мотоциклистов (или наездников — смотря за кого вы играете) на разведку. Не бойтесь ими пожертвовать: в конце разведывательной операции ворвитесь на базу неприятеля и постарайтесь проехать как можно дальше.

3. Перекрывание "нефтяного клапана"

Эта стадия игры требует определенного искусства. Конкретная тактика зависит от конкретной миссии (и определя-



Бомбовый удар в тылу противника



Чтобы отрезать противника от нефти, достаточно расстреливать подъезжающие танкеры

ется в основном географией местности, для примера, чтобы не быть голословными, мы приводим карты для 5, 8 и 10 миссий за технарей). Цель ясна — отрезать противника от снабжения нефтью, после чего он быстро выдохнется. Добиться этой цели можно тремя способами.

Расстрелять все нефтяные вышки. Обычно они охрвняются 1-2 сторожевыми вышками, и если эти вышки не защищают еще и вход на базу, то компьютер не будет их восстанавливать. Затем вам достаточно оставить на скважине один юнит (чтобы компьютер не пригнал Derrick и не восстановил нефтяную вышку), а лучше — поставить свою вышку. Эта тактика не срабатывает, если нефтяная вышка расположена в глубине обороны противника.

Расстрелять все Power Stations. Как ни странно, но в ряде миссий до них добраться проще, чем до нефтяных вышек. В этих случаях они стоят где-то на краю базы.

Расстреливать проезжающие мимо твнкеры (если возможно — заблокируйте им проезд). Этот фокус проходит, если часть маршрута танкеров практически не защищена.

Разумеется, можно и нужно комбинировать все три способа. Если не удается полностью отрезать противника от нефти, могу посоветовать лишь одно: скопите у его базы неимоверное количество техники, затем дождитесь того момента, когда он сам будет готов вот-вот выступить, и нанесите по его армии бомбовый удар. Не давая ему оправиться, немедленно начинайте глобальную атаку.

И еще одна тактическая хитрость. Зашлите на базу противника наиболее быстроходный юнит: как только он привлечет к себе всеобщее внимание, выводите его с территории базы и гоните прочь. За ним увяжется немалая часть вражеских войск. Следующим вашим шагом станет нанесение по ним airstrike...

Игорь Савенков

GUIDE

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Не могу удержаться от того, чтобы не бросить напоследок несколько фраз о хваленом "улучшенном AI". Впрочем, лучше выводы делайте вы сами, а я ограничусь простеньким примером.

В седьмой миссии мутантов (в которой требуется освободить своих пленников ограниченными силами) к концу игры у меня осталось лишь три солдата да мотоцикл с коляской. А предстояло еще взять ракетную батарею, которую я уничтожил в самом начале миссии, но которую компьютер успел отстроить заново. Нечего было и думать о том, чтобы выиграть прямой атакой. Поэтому я решил сыграть "на дурачка", и - самое смешное - этот фокус удался! Я попросту пустил мотоцикл мимо ракетной батареи, чтобы отвлечь ее внимание. Батарея, естественно, начала стрелять, но поскольку я быстро менял направление движения (а у мотоцикла приличная скорость), то ракеты ложились мимо цели. Одновременно я отдал приказ трем жалким солдатикам атаковать батарею и они принялись методично ее расстреливать. Компьютер же не обратил на них ни малейшего внимания и продолжал пытаться "достать" мотоцикл. Так что мне оставалось лишь маневрировать под носом у батареи, пока солдатики не довершили свое дело.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Ниже в сводных таблицах даются подробные характеристики юнитов и зданий. Юниты выстроены в порядке увеличения стоимости и чередуются — юнит техников, юнит мутантов, юнит техников... и т.д.

Параметры измеряются в следующих единицах:

Время производства — в секундах
Дальность выстрела — в пикселях
Скорость — в пикселях/сек.
Точность выстрела — в процентах
Перезарядка — в 1/60 секунды

В графе "перезарядка" может стоять три числа **ч1/ч2/ч3**. Число **ч1** означает длительность перезарядки, **ч2** — интервал между выпусками снарядов (ракет) во время залпа, **ч3** — количество снарядов в залпе.

Например, краб перезаряжается полторы секунды, затем он выстреливает с интервалом в полсекунды 2 ракеты.

Сторожевые башни и авиаудар

Название	Техн .уровень	Цена	Время произв.	Защита	Скорость	Перезарядка	Дальность	Точность	Урон солдаты/ техника/здания
guard tower	2	500	15	1200	–	90/15/10	192	90	40/30/15
machinegun nest	2	500	15	1200	–	90/15/10	192	90	40/30/15
missile battery	3	1500	30	1800	–	120/30/3	256	90	150/150/100
grapeshot cannon	3	1500	30	1800	–	120/0/10	256	50	20/17/12
cannon tower	4	2500	45	2400	–	125/10/2	256	90	80/150/80
rotary cannon	4	2500	45	2500	–	10/6/10	260	75	40/30/15
airstrike	5	1500	180	1500	120	–	–	–	2000/2900/1500
airstrike	5	1500	180	1500	120	–	–	–	2000/2900/1500

Боевая техника (боевые животные)

Название	Техн. уровень	Цена	Время произв.	Защита	Скорость	Перезарядка	Дальность	Точность	Урон солдаты/ техника/здания
dirt bike	1	250	4	500	80	60	128	70	40/30/15
dire wolf	1	250	4	600	75	60	128	70	40/30/15
4x4 pickup	1	350	6	800	70	60/45/10	128	70	40/30/15
bike & sidecar	1	300	6	700	70	60/45/10	128	70	40/30/15
ATV	1	500	7	1200	60	90/30/10	160	70	40/30/15
monster truck	2	450	7	1000	55	90/30/10	160	70	40/30/15
flame ATV	2	550	10	1200	55	120/120/1	96	50	15/15/18
scorpion	1	600	8	1000	45	120	160	70	50/100/70
anaconda	3	850	10	1600	45	105/105/1	192	75	100/200/100
mastodon	2	800	12	1600	35	160/10/4	192	80	25/50/25
barrage craft	4	1000	12	1800	30	420/20/6	240	80	150/170/120
beatle	3	900	13	1200	30	150	192	85	50/60/40
autocannon tank	5	1200	15	1200	30	5/5/1	224	70	40/30/15
crab	4	1100	15	1800	30	90/30/2	256	93	100/180/120
derrick	1	1000	15	4000	30	–	–	–	–
derrick	1	1000	15	4000	30	–	–	–	–
oil tanker	–	600	10	3000	35	–	–	–	–
oil tanker	–	600	10	3000	35	–	–	–	–
mobile base	–	–	–	6000	20	–	–	–	–
mobile base	–	–	–	6000	20	–	–	–	–

Пехота

Название	Техн. уровень	Цена	Время произв.	Защита	Скорость	Пере зарядка	Дальность	Точность	Урон солдаты/техника/здания
rifleman	1	50	2	400	30	60	96	65	40/30/15
berserker	1	40	3	320	30	60	96	60	40/30/15
flamer	2	75	5	400	30	120	80	50	15/15/18
pyromaniac	2	75	5	400	30	120	80	50	15/15/18
swat	1	75	5	500	30	60	128	70	70/55/30
shotgunner	1	75	5	500	30	90	128	90	70/55/30
sapper	3	125	7	500	30	120	96	90	90/150/120
rioter	3	125	7	500	30	120	96	90	90/150/120
saboteur	3	100	8	600	35	120	96	75	40/30/15
vandal	3	100	8	600	35	120	96	75	40/30/15
technician	1	150	9	500	35	–	–	–	–
mekanik	1	150	9	500	35	–	–	–	–
Bazooka	4	150	8	400	30	150	160	75	80/130/90
Bazooka	4	150	8	400	30	150	160	75	80/130/90
sniper	5	200	10	600	35	90	224	90	250/90/50
crazy harry	5	200	10	500	30	30	192	50	250/90/50

Здания

Название	Цена	Время производства	Защита
outpost	1000	25	6000
clan hall	1000	25	6000
power station	1300	15	4000
power station	1300	15	4000
machine shop	1000	25	4000
blacksmith	750	20	3200
beast enclosure	900	20	3200
repair bay	1000	30	3000
menagerie	1000	30	3000
research lab	700	25	3000
alchemy hall	700	25	3000
буровая вышка	–	–	4000
буровая вышка	–	–	4000



Составитель и редактор руководства
Игорь Савенков

Crack для KKnD

Доступность всех миссий в Play Mission

В каталоге KKND есть файл kknd.sve (если его не окажется — создайте). Впишите в него одной строкой приведенный набор цифр. Объем файла должен составить 96 байт.

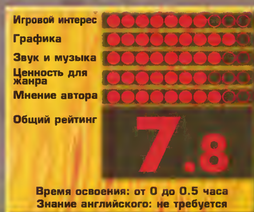
014002031124011023045096120052063243118022099011014122047099019035028127035050110138222108034058

Деньги: получение 65535 кредитов

Для выживших (Survived) — по адресам 08 и 09 прописать FF

Для мутантов (Evolved) — по адресам 0C и 0D прописать FF

Navigator Cracker Group



DISCWORLD II

MISSING PRESUMED ...!?

– И что, обязательно было краситься? — спросил я, рассматривая в зеркале свою ставшую отвратительно-рыжей бороду.

– А то! — заверил Геймер, — Максимум сходства с персонажем — и все будет OK! Никто ничего и не заметит.

Сходство — куда уж больше. И с кем — с магом-недоучкой! Почему я не выбрал игру покруче? Стал бы (к радости моей Ленки) Дюком, Дрэйком или еще каким-нибудь суперменом. Их, правда, частенько убивают, но зато какой успех у женщин!..



– Как тебя зовут?

Похоже, Геймер в сотый раз проверял, насколько хорошо я выучил свою легенду. Да сколько ж можно?!

– Василий!

Геймер скривился — ну конечно, имя главного героя звучит далеко не так прозаично.

Через пару минут я стану героем Discworld II. Рисованный мир, уместившийся на двух компакт-дисках. Вселенная, беспредельная в пределах своей ограниченности...

– Так, действуй по обстоятельствам, бери все, что берется, будешь с кем говорить — применяй иконки: улыбка — поговорить, шутовской жезл — прикалываться, вопрос — спросить, мысль — подумать, рука – "пока-пока", остальное — разговоры на всякие полезные темы. Ну, еще раз – как тебя зовут?

... {ENTER} ...

Действие первое: The Rite Stuff



Меня зовут Ринсвинд, я — маг из Анх-Морпоркского Университета. После того взрыва в Гильдии Шутов у нас в городе почему-то никто не умирает. Вот и старый Виндл тоже — вроде как умер, а вместо того, чтобы отойти в мир иной и не беспокоить живущих, бродит по окрестностям и разлагается. Как зомби. Архмаг решил, что все дело в Смерти — он (то есть Смерть) куда-то подевался, а значит нужно его вызвать и разузнать, что произошло. Поскольку я самый ответственный (и вообще замечательный!) маг, искать компоненты для ритуала отправили именно меня. Мне необходимо раздобыть: мышиную кровь, три одинаковых палочки, мерзкий запах, сверкание и свечи.



В Университетской Лаборатории Высоких Энергий (High Energy Facility), как всегда, полно этих тормознутых студентов. Здесь мне нужны магнит, пробирка и меха (хорошо, что со мной мой верный чемодан — в карман влезает не так уж много).

В городе есть замечательная бродячая лавочка (traveling shop). Вот список покупок: фламинго, индийские палочки, круглая рыба и свечи — Упс! — до них мне не дотянуться. Придется спросить старушку. Жаль, оказывается, эти свечи не настоящие, а вот если принести ей воск...

Так. Теперь на городскую площадь (plaza) — это где вопит уличный торговец. Знаем-знаем: если его подколоть, то можно получить не только попкорн, но и журнальчик. Перебросившись парой слов с красоткой, иду дальше.

Теперь — в Квартал Трущоб (the shades). Более мерзопакостных и вонючих нищих я еще не видел! Рядом с бомжами валяются пила и горшок — они-то мне и нужны.

Через одну дверь налево расположен морг (the mortuary). Откуда-то я знаю, что мне нужно обязательно посмотреть на лежащую там ведьму. Не люблю трупов — или она просто отдыхает? А вот нож я, пожалуй, захвачу с собой.

Опять налево — в контору Мисс Кейкс. Забираю ножницы, гладильную доску из шкафа и кружевное белье с манекена (что это я?). Внутренний голос подсказывает, что у манекена нужно отпилить руку. Около входа в контору на подоконнике замечаю бутылку из под Джинна. Какая вещь — в нее запросто можно заключить запах одного из нищих!



С Мисс Кейкс нужно разговаривать осторожно — экстрасенс все-таки: сначала пошутим, потом спросим, затем обдумаем и, наконец, просто поговорим. Ух! Теперь ее телепатия выключилась. Бутылку из-под Джинна эта дама согласна поменять на эктоплазму — надо спросить ее, что это такое.

У развалин Гильдии Шутов (the Fools Guild) валяет дурака один из прежних ее обитателей. Расспросив его о новой жизни, подбираю кирпич и... вселяю в него неприкаянного шута: призраки — отличное сырье для получения эктоплазмы.



Раз уж я здесь, подбираю сигнальный рожок и, спустившись в канализацию, иду налево. Через сливную решетку видно... гм... знакомую красотку с площади. Дую мехами через решетку и получаю блестящую пудру.

Возвращаюсь в Лабораторию Высоких Энергий и запускаю кирпич с вселенным в него призраком в ускоритель (давно хотел это сделать). Шут превращается в эктоплазму. Отношу ее Мисс Кейкс и обмениваю на бутылку.

Теперь в сад — там справа я видел в скворечнике импа, обутого в чудные подкованные железом ботинки. Их запросто можно притянуть магнитом. Помещаю их в бутылку вместо Джинна — теперь запах будет чувствовать себя в ней как дома. Заглянув к нищим, забираю зеленое марево вони, принадлежащее одному из них.

Справа от нищих расположена забегаловка "Gimlets". Утащив со стола перец, читаю меню и решаю поговорить со стоящим за прилавком хозяином. Узнав ассортимент заведения, покупаю мышбергер.

У стойки бара "Голова Тролля" (the Trolls Head pub) расположился великий Казануда. Расспросив его о жизни, завожу разговор о его знаменитой лестнице и о женщинах-ведьмах. Герой-любовник отдает мне лестницу и исчезает, а я беру со стойки спички и начинаю беседу с угрюмым Троллем, вытирающим кружки. Собственно, все, что мне от него нужно, - это порция выпивки.

Между прочим, я еще не был на пристани (the docks). Разрезаю сеть ножом, беру вывалившуюся рыбу-молот и бросаю пеликану круглую рыбину из бродячей лавочки. Когда пеликвн цепенеет, подбираю его и возвращаюсь в университетский сад.

Теперь мне предстоит серия обменов: меняю фламинго на крокетный молоток мага по имени Дин, рыбу молот — на молоток Бурсара, а пеликана — на молоток обезьяны-библиотекаря. Три палки, три палки, три палки!

Выливаю пиво на попкорн (перевод продуктов, но искусство требует жертв) и угощаю полученной смесью сидящего в лабиринте петуха. Пьяную птицу очень легко поймать, конечно, теперь петух не сможет петь, но я напою его варевом из котелка нищих — такой кофе протрезвит кого угодно.

Иду в сторону пасеки (она находится на самом левом краю университетского сада). Чтобы занять пасечника, отдаю ему журнал, а чтобы отвлечь пчел — посыпаю цветы перцем. Пока никого нет, надеваю на голову кружевное белье (неужели я похож на пчеловода?), зажигаю индийскую палочку и окуриваю ульи. Зачерпнув горшком порцию меда, достаю из улья немного воска (его я отнесу старушке из бродячей лавочки и она сделает для меня настоящие восковые свечи).

Захожу в бар и пугаю петушиным криком сидящего там вампира.

Внутренний голос говорит, что мне пора на кладбище (the cemetery) — ах, если бы я видел заставку! Присвоив прислоненную к памятнику кирку, прохожу в расположенный в правой части кладбища склеп. Поднимаюсь по приставной лестнице к гробу и забираю из стакана вставные челюсти. Дальше — страшный момент - закройте глаза. Я кусаю челюстями мышь из мышбергера и собираю стекающую с клыков кровь в пробирку.

Возвращаюсь в университетскую столовую (the Dining Hall) и отдаю Архмагу все необходимое для вызова Смерти: пробирку с мышиной кровью, крокетные молотки, запах в бутылке, сверкающую пудру и свечи.

Нет, и что они со всем этим сделали! И самое главное, почему разыскивать этого бездельника (Смерть то есть) выпадает снова мне! А потом выясняется, что этот скелет с косой впал в депрессию и хочет признания и любви со стороны своих "клиентов". А я должен устраивать рекламную кампанию: музыканты, шлягер, новинка и красотка — вот что ему теперь нужно!



Действие второе: Come Die With Me

Прежде всего мне необходимо получить свидетельство о смерти — иначе не возьмут на стоящий в порту корабль, куда теперь грузят только новых мертвых, если их вообще можно так называть!

Спускаюсь в канализацию (около Гильдии Шутов), прохожу направо на склад и откалываю киркой кусок льда.

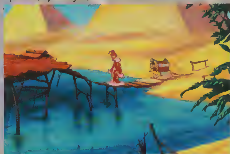
В Трущобах разыскав Сборщика падали, расспрашиваю бедолагу о его нелегком труде.

Заглянув в Морг, я легко узнаю у Препаратора о том, как получить свидетельство о смерти. Взяв со стола зеркало, грею его на газовой горелке и кладу на место. Ложусь на стол (надеюсь, что все это понарошку). Теперь вставляю в рукав отпиленную от манекена деревянную руку и прячу под мантию кусок льда. Чтобы привлечь Препаратора, тыкаю в него сигнальным рожком. После небольшой (но своеобразной) проверки Препаратор выдает мне свидетельство о смерти — я отношу его Сборщику падали и... получаю удар по голове.





Где это я? Ага, на корабле... Стоило подняться на палубу, как капитан прыгнул за борт! Покойников что ли никогда не видел? А я—то думал, у моряков крепкие нервы. Что ж, раз судно теперь в моем распоряжении, направляю вго к Восточной стране (Djelibeybi).



На этом берегу столько песка, что без верблюдов не обойтись. Их можно купить на рынке. Поговорив с торговцем о жизни, легко договориться с ним и о цене.

Прежде всего отправляюсь на одинокий холм (the hill). Поговорив с распятыми скелетами о музыке, разрезаю ножом их путы и беру музыкантов с собой.

Заглянув в пирамиду, беру клей, а потом отрезаю ножницами кусок оборачивающего мумию савана. Упаковываю в него деревянную руку — получилось очень похоже.

Еду в оазис (the oasis) и подсовываю поддельную руку птицам. Теперь у меня есть истлевшая рука с перстнвм — его лучше сразу снять.

Еще одно морское путешествие — в Голливуд (HolyWood). Именно здесь рождаются чудесные рекламные ролики! Прежде всего захожу в костюмерную (the costume room) и смотрю на костюм лошади — интуиция подсказывает: это может пригодиться! Поговорив с гномом, меняю перстень на костюм.

На улице по соседству нахожу бутафорскую гирю и прилепляю на нее снятый с ближайшего почтового ящика номер "10". Теперь у меня есть очень тяжелая железка.

В гримерной (make up room) — она расположена рядом со старым пианино — гримерша пытвется найти Смерти какой—нибудь потрясающий имидж, но ничего, кроме Королевы Эльфов, ее не устраивает.

Возвращаюсь на корабль и плыву в Земли XXXX (здесь мне приходится выйти за пределы карты). После разговора с таинственным татуированным продавцом в туземном ларьке замечаю на прилавке какие—то гнутые палки. Оказывается, это бумеранги — наверное, полезная штука, не знаю, но раз дают, почему бы не взять. А вот корзинки мне определенно нравятся — поговорив с продавцом, получаю одну в подарок.

Домой, домой — в университетский сад. Выдергиваю из земли крокетные подковки и иду в столовую. Предлагаю обезьяне—библиотекарю побыть задними ногами фальшивой лошади, а затем собираю еду в корзину.

Снова Восточная страна — иду налево, мимо верблюжьих стойл и захожу в контору архитектора. Мое внимание привлекает висящий на стене чертеж пирамиды — пожалуй, он мне понадобится.

Опять налево — на бвзврную площадь. Замечаю йога на ковре—самолетв — это знаменитый разгибатель Урри Джеллер. Поговорив с ним о музыке, я узнаю о живущем в пустыне отшельнике, а отдав Урри подковки, получаю совершенно прямые куски проволоки. Всю жизнь мечтал сделать проволочную пирамиду, а теперь у меня есть даже настоящий чертеж.



Около прилавка продавца камней я вижу огромный каменный леденец. Владелец соглашается его продать, но, пока я искал деньги, меня опередили местные восточные красотки. Честно говоря, я представлял их совсем иначе!

Поднимаюсь по улице к каменной ограде и выдергиваю торчащий около нее шест.

Все, в городе мне пока больше делать нечего. Посмотрю—ка я на знаменитого отшельника из пустыни. Вздорный тип — хотел поговорить с ним о музыке и заказать ему текст, а он требует сначала ответить на вселенский вопрос "Почему?".

Возвращаюсь в университетский сад. Поговорив с девушкой—шутом, втыкаю шест в компостную кучу.

Тут мне в голову приходит мысль — об эльфах может знать ведьма! Иду в морг и застаю там поющего Казануду. Приходится его прогнать. Поговорив с ведьмой и расспросив ее об эльфах, узнаю, где находится эльфийский круг. Правда, эльфы не пускают к своей королеве никого, кроме соплеменников и единорогов. Что ж, безвыходных положений не бывает — приклеиваю сигнальный рожок к костюму лошади!

Иду в порт и подвешиваю гирю на крюк, на котором раньше висела сеть с рыбой — теперь мне удастся проникнуть на склад. Подбираю игрушку с искусственным снегом — это будет новинкой моего рекламного ролика.

Возвращаюсь в Восточную страну и втыкаю шест с привязанной к нему девушкой—шутом туда, откуда я его выдернул. Так, еще одна страшная сцена — побивание (меня—то за что!) камнями. Зато теперь у меня есть веревка и каменный леденец.

Снова Голливуд — я уже почти не страдаю от морской болезни. Иду направо. Рядом с укротителем импов лежит незаряженный фотоаппарат — внутрь нужно вставить импа. Поговорив с укротителем, прошу у него импа на прокат, тот соглашается, но имп удирает в декорацию! Я так не могу. Крашу бумеранг взятой со стола краской и бросаю его в спрятавшегося в декорации импа — будешь знать! Засовываю импа в фотоаппарат и кладу его в карман.

Опять направо. Чтобы ублажить тролля—охранника, даю ему каменный леденец. Ну вот, теперь у тролля болят зубы. Пробую открыть дверь фургончика — заперто. Поговорив с троллем, прошу у него ключ. Привязываю один конец веревки к ручке двери, а другой — к троллиному зубу. Подбираю выпавший зуб — да ведь это же алмаз! — и захожу в фургон. Поговорив со знакомой красоткой, отдаю зуб ей. За это она соглашается принять участие в съемках.

Снова в Земли XXXX. Иду направо до упора и кладу корзинку с едой на муравейник. Возвращаюсь на пляж, распиливаю гладильную доску и мажу ее клеем. С доской наперe

...бросаюсь в волны прибоя. Попав в пещеру, фотографирую наскальные рисунки.



Осторожно приближаюсь к эльфийскому кругу в лесу. Надеваю костюм единорога на библиотекаря, кладу костюм в карман и захожу в эльфийский круг. Переодеваюсь и скачу (или что там эти единороги делают?) фотографировать Королеву Эльфов — страшная женщина!

Иду в Лабораторию Высоких Энергий и вытряхиваю муравьев из корзинки прямо на странный аппарат задумчивого Скагга. Чтобы муравьи нашли дорогу — мажу установку медом, а потом накрываю ее проволочной пирамидой. Ура, заработало! Поговорив со Скаггом, на тему вселенского вопроса "Почему?", получаю бумажку с не менее вселенским ответом "А потому!". (Как ни странно, этот ответ отшельнику настолько понравился, что он немедленно отдал мне тексты рекламного шлягера.)

Снова в Голливуд. Вручаю привередливой гримерше фотографию Королевы Эльфов, а затем иду к режиссеру Дибблеру, обитающему за шлагбаумом около тролля и фургончика, и передаю ему музыкантов, тексты, игрушку со снегом и красотку. Все замечательно, но в процессе съемок выясняется, что Смерти необходим дублер — какой-нибудь скелет.

В Трущобах есть одна маленькая дверь, которая всегда привлекала мое внимание — слева, над ступеньками. Стучу. Как так "только для мертвых"?! У меня есть свидетельство о смерти! Вот так-то лучше! Воспользовавшись паузой, открываю шкаф и обнаруживаю скелет овцы. Чтобы убедить его стать дублером, показываю бывшей овечке фотографии наскальных рисунков.

Возвращаюсь на съемочную площадку и отдаю скелет Дибблеру.

Наверное, я переоценил очарование Смерти — публике фильм не понравился. В зале начались недовольные крики...

Приходится срочно исправлять положение. Хватаю бобину с фильмом, вставляю ее в монтажный стол и вклеиваю в ролик фотографии Королевы Эльфов — вот вам 25-й кадр и воздействие на подсознание!

Успех превзошел все ожидания — по крайней мере, мои. Смерть настолько вдохновился ролью звезды, что решил забросить свое основное занятие и передать косу — как вы думаете кому?..

Н-да, и почему это некоторым так не везет? Надеюсь, что мне недолго придется быть Смертью и этот бездельник вернется-таки на свое место!

Действие III: The Grim Rincewind

И вот я перед домом Смерти — довольно мрачно, но никаких ужасов. Вынимаю из-под коврика у двери ключ, захожу в дом и оказываюсь в холле с невероятно искаженной перспективой. В стойке для зонтиков у входной двери нахожу косу, а затем снимаю занавески с ближайшего окна: раз мне предстоит быть Смертью, неплохо запастись чем-нибудь черным.



Поднимаюсь в комнату Сюзан (Susan's room) и беру с кровати розового кролика — в нем спрятана детская пижама. Кроме того, интуиция подсказывает, что мне потребуется лежащий на комоде клубок.



Захожу в кабинет Смерти (the hourglass room). Беру со стола чернильницу и дергаю за шнурок звонка. Немедленно спускаюсь в холл и иду налево — на кухню. Беру сахарницу и тряпку, а затем открываю дверцу печки.

Выхожу в холл и прохожу направо — в комнату книг судеб (the book room). Не могу удержаться и не захватить с собой книгу судьбы Ринсвинда — приятно читать о жизни замечательных людей.

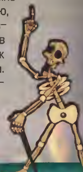
Возвращаюсь на кухню и встречаю там дворецкого Альберта. Из разговора с ним выясняется, что мне еще нужно доказать, что я достоин быть Смертью. От меня требуется завести СОВЕРШЕННО черную мантию, показать класс верховой езды, научиться говорить **гулким** голосом и еще иметь при себе косу...



Выхожу из дома и иду направо — в конюшню. На стене висит отличная веревка, которая может мне пригодиться. Чтобы подружиться с лошадью, лучше всего накормить ее сахаром — это известно всем. И все же удержаться в седле будет непросто — уж лучше я намажу его клеем. Теперь одеваю седло на лошадь и... Поехали!









Выбираюсь на свежий воздух и снова иду направо — в черный сад. Знакомая картина — ульи и пчелы. Надеваю пижаму на голову, зажигаю тряпку и окуриваю черные ульи (от такой вони пчелы могли бы и вообще подохнуть). Беру из улья черный воск и зачерпываю черный мед сахарницей. Из воска и клубка получается отличная черная свеча. Снова направо — к черному бассейну - выливаю в него чернила и стираю в получившейся черной краске черные занавески. Забираю у черной статуи гнома черную удочку. Повесив на удочку горшок с медом, закидываю ее в другой бассейн с мерцающими зелеными точками — это души муравьев, и они охотно собираются на сладкую приманку. Мое внимание привлекает тележка — такая штука вполне может пригодиться. Наверное, она принадлежит этой милой девочке (как она сюда попала?) на качелях. Ха! Милая девочкв оказалась праправнучкой (или что-то там такое) Смерти, а за тележку сначала просит книгу моей судьбы (с которой обходится безо всякого уважения!), а потом и вовсе старые таблички из алькова.

Приходится возвращаться в комнату книг судеб. Зажигаю свечу и беру ее с собой. Открываю ключом дверь в глубине комнаты и захожу в альков. Ну и темно же здесь! Достаю свечку и в неверном свете замечаю неплотно прилегающую каменную табличку. Возвращаюсь в сад и отдаю эти "комиксы" вредной девчонке.

Возвращаюсь к дому, привязываю веревку к бумерангу и забрасываю ее на трубу кухни — я вам покажу гулкий голос! Забираюсь на трубу и кричу в нее (хорошо, что я открыл дверцу печки).

Иду на кухню и предъявляю дворецкому хламиду и косу. Нет, это надо же! Я, оказывается, должен еще и уметь косить! Ну, ладно — соединяю косу и тележку, спускаюсь к хлебному полю и напускаю на него получившуюся сенокосилку.

Возвращаюсь к дворецкому — теперь ему нужны еще и души — и отдаю Альберту горшок с душами муравьев. Я выиграл?

...Через некоторое время мне удалось привыкнуть к новой роли и я даже не особенно заинтересовался, когда Альберт принес мне большие песочные часы, в которых почти не осталось песка, и сообщил, что настало время забирать душу их хозяина. Но оказалось, что владелец этих здоровенных часов — Смерть. Исполняя его обязанности я все больше стал походить на него, а он сделался смертным. Да, но я не хочу оставаться Смертью на веки вечные!

Действие IV: Till Death Us Do Part

Пока не поздно, я должен наполнить часы песком из Фонтана Юности! Иду к месту, обозначенному на карте "Bonestock", и подбираю валяющуюся на сцене пробку.

Интуиция подсказывает, что нужно отправляться в Восточную страну и подождать приезда золотоискателя. Пока этот толстяк где-то бегает, вытаскиваю из седельной сумки его верблюда флягу и оставляю вместо нее руку.

Иду к Фонтану Юности, зачерпываю воду флягой, затыкаю чудесный источник пробкой и заполняю песочн[illegible] песком из чаши фонтана...



После спасения Смерти про нас был снят фильм. Нет, все-таки Смерть не лучший актер — ленту спасают только моя физиономия да вставные кадры с Королевой Эльфо... Ой! Разъяренная эльфийка выскочила из экрана (а на нем она была просто огромной) и, схватив библиотекаря, залезла на башню!



Эпилог: Queen Kong

Около башни я замечаю знакомого ворона — вот и повод побеседовать с его хозяйкой-ведьмой. Пока она демонстрирует свои фокусы, подбираю упавшее помело. Поговорив с торговцем, спрашиваю его о пузырях с краской. Интуиция подсказывает мне полить пузыри из фляги и положить их в карман. Теперь седлаю помело (гораздо удобнее, чем эта бешеная лошадь) и направляю его на башню — долой Эльфийскую Королеву! В общем, вся (кто надо) умерли.

... {The End Of Game} ...

— Ну как? — спросил я Геймера, слезая с помела.

— Мог бы и про меня пару слов сказать, а то все "интуиция" да "внутренний голос", — проворчал тот обиженно. — Кто, ты думаешь, тебе все время подсказывал? Да если бы не я, тебе пришлось бы сто раз мотаться туда-сюда через всю игру и трепаться со всеми не по одному разу! Меньше, чем за пару недель, ты бы без меня не управился! А так — тебе только самые основные ходы и оставались.

Монолог ущемленного Геймера был прерван телефонным звонком. Не дожидаясь второго звонка, он схватил трубку. А в следующее мгновение я впервые за всю жизнь имел честь созерцать растерявшегося Геймера. И прежде, чем я успел удивиться подобному чудесному превращению, он зажал трубку ладонью и загробным голосом прошептал:

— Вась, тут твоя Ленка звонит...

— Ну? — не понял я. — Так давай трубку, чего тянешь!

Геймер стал вдвое более таинственным против прежнего.

— Только, знаешь, — на басовых частотах просипел он, — она не тебя, она Ринсвинда спрашивает...

Василий Андреев



Жанр: 3D action
Системные требования: Pentium 60 (133), 12 (16) Mb RAM
Windows 95, DOS

MDK (издатель — Playmates Interactive), претендует на звание одной из лучших игр 1997 года и является пврвым починомShiny Entertainment на PC (предыдущим их творением была юмористическая аркада Earthworm Jim, однако она вышла на приставках и лишь позже была переконвертирована на персоналки). В игре присутствует все необходимое для достижения культового статуса: великолепная детализированная графика и отличное звуковое сопровождение, обладающий собственной личностью главный герой (хотя и не дотягивающий до Duke Nukem) и вид от третьего лица, выгодно отличающий игру от приевшихся "думоидов". Собственно, последнее и стало одной из причин огромной популярности Tomb Raider (предшествовавший ему Fade to Black завалился исключительно из-за ничтожной графики).

Murder, Death, Kill крупным планом

Мы не будем расписывать красоты MDK и подолгу обмусоливать каждую деталь игрового процесса, так как про игру достаточно много всего писалось в специализированной прессе и нет смысла в сотый раз повторяться, рассказывая об одном и том же. Вернее будет сконцентрировать внимание на нескольких достоинствах и недостатках MDK и введенных в нем новшествах.

Перед Куртом (то бишь главным героем) поставлена цель: уничтожить шесть городов, где находятся скопления захватчиков. Всего шесть уровней — слишком мало для action, и этот минус отмечается повсюду — в FIDO, на Интернет в конференциях Usenet... Если у вас за плечами опыт нескольких 3D action, вы преодолеете MDK за каких-то пару вечеров. И это при том, что даже на Easy играть отнюдь не просто.

Мир MDK устроен необычно: стадионы и гигантские залы, где вы разгадываете головоломки и сражаетесь с роботами, соединены тоннелями, позволяющими восстанавливать жизнь и экипировываться. Прохождение уровня состоит из трех фаз: вы высаживаетесь в город, находите и изводите главного монстра и возвращаетесь на орбитальную станцию. Выполнение миссии идет на время: если вы не укладываетесь в срок, то считается, что город-планета добрался до населенного пункта и уничтожил его, — в этом случае вы лишаетесь призовых очков (и, по идее, должны бы еще почувствовать пару-другую уколов совести).

К сожалению, сохраняться можно только по прохождении всего уровня. Если Shiny и считали это прогрессивным подходом к 3D action, то общественное мнение явно разубедило их в этом: скоро к европейской версии будет выпущен патч, позволяющий, что называется, сохраняться "в любой точке времени и пространства".

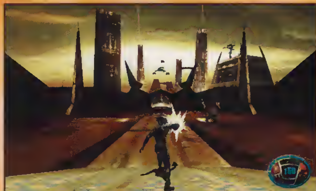
Необходимо отметить наличие в MDK своего рода юмора: чего стоит только прихрамывающий раненый робот, с жалобным поскрипыванием бросающийся наутек! Радует и процесс восполнения здоровья, содержащегося подчас в пирамидке, которая пытается спастись от вас бегством.

Главный герой в процессе совершения подвигов находит и использует дополнительное вооружение и оборудование. Любопытно решена проблема закрытых дверей: они либо открываются при вашем приближении, либо, если стоит знак плутониума, должны быть взорваны с помощью компактного размера бомбы, официально считающейся ядерной. Если бомба использована не по назначению — она опять возникнет где-нибудь в другом месте на уровне.

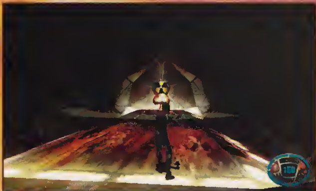
Из оружия в дополнение к основному пулемету с неограниченным запасом патронов можно найти суперпулемет, втрое мощнее обычного. Однако наиболее стоящая вещь — зто ручной смерч, насылающий раздирающие роботов в клочья вихри. К пулемету можно найти экзотические боеприпасы. Например, гранаты или же "самонаводящиеся" пули. Правда пользоваться этим делом можно лишь в снайперском режиме?

Среди предметов, помещаемых в Inventory, есть аналог Holoduke — надувной костюм, неплохо отвлекающий огонь роботов. Другой полезный предмет — вызов самолета с Максом. Прилетает истребитель с "лохматым другом семьи" за рулем, и вы взмываете вверх, забрасывая удивленных роботов бомбами (срабатывает лишь на открытых пространствах).

Отрицательная черта MDK — крайне слабая реализация под DOS. Мы рекомендуем вам запускать игру только под Windows, иначе можете оказаться в неприятной ситуации, когда компьютер виснет перед окончанием уровня... Далее, на 486 машинах MDK практически не идет, все по тем же причинам — многочисленные сбои. Графический движок наводит на мысли о Tomb Raider: все так же нередко можно видеть неправильное наложение и выпадение полигонов. Сейчас выпускается версия MDK для американского рынка, где внесено около ста доработок — факт, говорящий сам за себя.



Грубые нагромождения в ядовитых тонах — один из городов MDK



Некоторые двери надо открывать путем их уничтожения



Первая стадия выполнения миссии: прилет в город



В туннелях вы восстанавливаете здоровье и пополняете запасы средств уничтожения



Один из тех, кому не суждено жить, если живы вы

И напоследок — немного из поступившей в последние дни информации. Планируется сетевая версия MDK (не помешало бы...). Выпускается патч для поддержки 3Dfx акселераторов. Вообще же, если хотите быть в курсе всех последних новостей по патчам и доработкам к MDK, можете подписаться на почтовую рассылку shinyList@shiny.com (данные взяты с web-сайта компании "Бука").

Прохождение (от Геймера)

Первый уровень

① Попадание в луч радара чревато тем, что нарветесь на хорошую пачку ракет. Правда, на уровне Easy и Medium это для вас что укусы комариные.

② В Trailing Room разбейте красное стекло. Сделать сие на первый взгляд несложное действие можно, включив снайперский прицел и выстрелив по мишени, которую держит в руке уродливый тип на правой башне, вслед за этим расстреляв робота на левой башне, после этого убив робота по центру башни, опосля всадив заряд-другой в спустившийся на парашюте череп. После этого разбейте гранатой стекло. Запрыгивайте с помощью парашюта на возвышение с гранатой. Применяйте снайперский прицел, закидывайте гранату в отверстие в стене. Граната рванет, и стеклянная преграда исчезнет.

③ Эти четверо укрылись в стеклянных комнатенках и мнят себя в безопасности. В целях переубеждения закиньте по гранате в верхнее отверстие каждой клетки.

④ На этом уровне в одной из комнат вас поджидает целая свора роботов. Атаковать в лоб — прослыть среди друзей японцем (так как камикадзе). Поищите лучше небольшую пирамидку-робота, садитесь в нее и двигайтесь вперед. Чугунные головы (т.е. вражины) вас не признают. Потом выпрыгивайте из пирамидки и обстреливайте недотеп с наименее честной стороны — то бишь с тыла.

⑤ Когда попадете в башню с выступами из красного стекла — прыгайте вниз. Становитесь на отверстие решетки вентиляции, взлетайте вверх и запрыгивайте на нижний выступ. Дальше придется совершить с десяток точных прыжков. Для этого надобно подойти к самому краю выступа и прыгать на ближайший угол следующей планки.

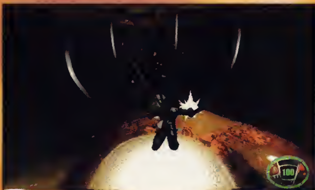
⑥ Когда доберетесь до крыши, то увидите вдалеке кабину главного местного заводилы. Подарите ему парочку самонаводящихся ракет. Разберитесь с насевшими на вас роботами-десантниками. Так, таперича активируйте снайперский прицел и лупите по главному. После этого на вас снова нападут десантники, вы опять объясните им все достоинства вашего огнестрельного оружия, однако карусель главный-десантники будет повторяться еще долгонько.

⑦ Разбив главного монстра и возвращаясь на орбитальную станцию, постарайтесь не сталкиваться с энергетическими лучами. Жжется, знаете ли...

Второй уровень

① Когда катитесь по трубам: чтобы собрать как можно больше достойных собирания предметов, пользуйтесь клавишей торможения.

② Ваши глаза однозначно фиксируют наличие запертой двери на другом конце комнаты. Дабы превратить ее из запертой в отпертую, запрыгните на железный постамент и киньте гранату в отверстие в стекле. Эффект будет достаточно конкретный: сверху рухнет бомба.



Использование для прыжков самораскрывающегося парашюта — одно из новшеств MDK

③ Чтобы найти выход из комнаты с пушками — запрыгните на среднюю из них и стрельните в противоположную стену.

④ Дальше вам предстоит пересекать помещение, кузнечиком прыгая по воздушным платформам. Все бы ничего, но если вы под конец срываетесь, то приходится начинать все сызнова. Мало того, что без толку тратится отведенное на миссию время (если будет уничтожен населенный пункт, вам призовых очков-то не начислят), так, к тому же, пока вы стрекозлом мчитесь по платформам, по вам шмаляют лазерные пушки. Две-три таких пробежки — и прости-прощай жизнь. Однако ж бездумной пляски под огнем противника можно и избежать. Иногда на одну из платформ, если постараться, можно запрыгнуть практически в конце комнаты (например, с разбегу забраться на наклонную стену, а оттуда на парашюте залететь на платформу). Так что прежде чем лезть под пули, попытайтесь найти обходный путь (как умный герой, который всегда куда-то идет).

⑤ В некоторых случаях, чтобы проявился выход из комнаты, необходимо покоцать всех врагов в зале. С такой ситуацией вы столкнетесь в следующей комнате. Как только вывалитесь из туннеля — раскрываете парашют и летите как можно дальше к другому концу комнаты. Вслед за уничтожением прыгающего робота появится выход. А иногда все бывает с точностью до наоборот. Всех перебить не всякий смертный сумеет, а цель — с как можно меньшими потерями добраться до выхода.

⑥ Чтобы добраться до главного босса, надобно: достигнув верха стеклянной башни, запрыгнуть себя на движущуюся платформу-лифт. Попадете в комнату со стеклянными клетками — крушите клетку босса. Затем сконцентрируйте огонь на этом маленьком прытком человечке. Вместе с превращением маленького прыткого человечка в аналогичного размера отнюдь не прыткую кашицу вы сможете записать в свой архив прохождение аж второго уровня.

Третий уровень

① На этом уровне вы впервые познакомитесь с бешеными роботами. Узрев вас, они врубают реактивные двигатели и как угорелые несутся в вашем направлении с легко прочитываемыми намерениями (познакомиться?..). Чтобы открыть дверь в конце комнаты, убейте насмерть два замка по бокам.

② В следующей комнате для начала уделайте две пушки, а затем прыгайте в туннель и бескрылой птахой летите вниз, время от времени включая парашют.

③ Приземлившись, устройте сафари на крокодилов, затем тратьте свинец на вращающийся винт, пока названный винт не изволит остановиться. Запрыгнув на него, поднимитесь наверх.

④ В декоративном лесу соберите все яблоки и раскурочьте одну из стен. Предстоит изнуряющая схватка с роботами. Сначала уничтожьте все "грибы", потом расстреляйте роботов.

⑤ Вот они вы. Вот вы в разукрашенной комнате. Ну и?.. Ну и прежде всего найдите и уничтожьте болванку, из которой появляются роботы. Затем заберитесь по лестнице вверх и по стрелке перепрыгните на мостик. И вот он. В открывшемся туннеле вас поджидает ба–альшой робот.

⑥ Поднявшись на потоке воздуха, покоцайте сверху всех роботов, затем обойдите пропасть по карнизу (по кругу) и выходите в дверь влево.

⑦ Попав в комнату с большим количеством карнизов и огромной дверью, для начала с прыжка уничтожьте роботов на карнизах, а затем, чтобы открыть большую дверь, перепрыгивая с уступа на уступ, заберитесь в углубление на стене и расстреляйте винт на полу.

⑧ Увидите небольшую пирамиду из камней — елдошьте ее и лезьте вовнутрь. Возьмите курицу и идите налево — там прихлопнете робота, после чего совершите акт запрыгивания на летающую платформу. Вслед за совершением сего не требующего каких–либо ментальных потуг действа придется выдержать долгий бой с летающими роботами.

⑨ Дабы прикончить босса, дождитесь, пока выемки четырех пушек станут красными, а затем швырнитесь туда парой ручных гранат. Не забывайте отпихиваться от крокодилов (пулями — а вы подумали чем, ногами?). Когда уничтожите все четыре пушки — уровень закончится.

Четвертый уровень

① Пробьет нелегкая прыгать со скалы — не забудьте включить парашют... Так–с, таперича проламывайте лед, шпигуйте металлом роботов внизу и методом прыжка перемещайтесь на скейт–борд.

② Поездка на скейте не только предоставляет отличные шансы для упражнения в стрельбе, но и не исключает возможности совершения прыжковых движений. Добравшись до конца маршрута, раскройте парашют и ммедленно приземляйтесссь. Пушки по фигу — во весь дух жмите на противоположный конец ледяной равнины. Разбейте из тяжелого пулемета робота, взорвите дверь и быстрехонько вбегайте в туннель.

③ И опять скейт–борд! Нет, тут придется ехать достаточно долго. Если соберете десять собачьих костей, то получите особачичное увеличение силы.

④ Соскочив со скейта, первым делом укажите путь в ад двум бешеным роботам (самый простой способ — донимать робота из пулемета, а когда он побежит оказывать вам ответный визит вежливости, перепрыгнуть через него и продолжать донимать теперь уже со спины). Тут на вертолете спустят танк. Танк надо уничтожить — получите бомбу. Ее жизненное предначертание — открыть дверь.

⑤ За дверью вас поджидает первый из боссов — ему же хуже. Подойдите к нему поближе и киньте шесть гранат на вентиляционную решетку. Когда с боссом покончено, поднимайтесь на парашюте вверх.

⑥ Опаньки — куча роботов. Уничтожьте люки, из которых лезет пополнение, и расправьтесь с присутствующими. С потоком восходящего воздуха поднимайтесь наверх и становитесь — верно, на скейт–борд. Вам предстоит последний заезд.

⑦ Для облегчения процесса убиения босса возьмите тяжелый пулемет, поднявшись над трубой на парашюте. Уничтожьте роботов, чтоб под ноженьки не путались, подойдите ближе к главному монстру и кидайте на вентилятор гранаты.

Пятый уровень

① Предстоит битва с космолетом. Отбивая атаки роботов, вы в секунды затишья через снайперский прицел отстреливаете круглые лазерные пушки на космолете. Затем космолет загорится и навернется на землю. Тогда прилетит истребитель с двумя роботами. За его дезинтеграцию вам присудят бомбу, с помощью которой открывается дверь слева.

② Переговорите с двумя роботами у входа о жизни на небесах. Уложите двух монстров, пуляющихся синими снарядами (недоноски...). Стреляя по тачке, подкатите ее к желтому квадрату на полу. Энергетический щит исчезнет, и вы сможете ощутить себя крысой, проникающей в дырку в полу.

③ Стекло на передней стене должно быть расстреляно, все круглые лазерные пушки на космическом корабле уничтожены. Разберитесь с появившимися роботами и отправляйтесь в образовавшийся слева в стене пролом.

④ В комнате с конусообразным углублением в полу перестреляйте всех яйцеголовых и прыгайте вниз. Перелопатьте врагов в следующей зале и еще разок изобразите из себя крысу.

⑤ Перебейте всех роботов слева и возьмите бомбу. Порешите роботов справа. Поднимитесь по накату наверх и превращайте в прах пирамидки, из которых появляются роботы. Методом прыжка преодолевайте расщелину и методом пулеиспускания изничтожайте двух летающих тяжелых роботов. Перед тем, как прыгать вниз, киньтесь тудысь парочкой гранат.

⑥ Опосля привычного истребления роботов подкатите одну из тачек к мраморному кубу. Вскочите на куб, оттуда — на боковой карниз. Оказавшись на самом верхнем карнизе, остановите еще одну тачку и с ее помощью запрыгните на самую верхнюю планку. Выход сбоку.

⑦ Чтобы уничтожить босса — сначала расстреляйте все башни, затем, используя снайперский прицел, сделайте пять–шесть точных выстрелов по шарику.

Шестой уровень

① Этот уровень — короткий. Пара–тройка комнат, и вы в гостях у босса. Дабы не портить вам кайфы от гамеса, ограничусь короткой подсказкой: чтобы извести гигантского тюленя, необходимо швырнуть в него собаку. Пусть–ка он подавится ею, образина треклятая!



Все. Вы прошли еще одну классную игру. Можете купить себе медаль, приклеить ее к лацкану кителя, и так далее и тому подобное и все в том же духе — аминь.

Игорь Власов
Прохождение — ***Геймер***

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○
Мнение автора	●●●●●●●●●○
Общий рейтинг	8.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

GUIDE

FALLEN HAVEN

Жанр: Походовая стратегия
Системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium, 16 Mb RAM
Windows 95

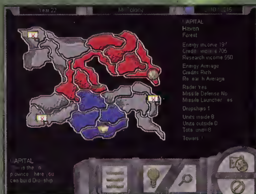
Миграция на новые территории — это способ обрести счастье и процветание
Поселенцы New Haven

Опасности научного познания

Все ожидали, что планета New Haven станет раем, идеальным пристанищем для поселенцев со Старой Земли. Но эта иллюзия существовала задолго до того, как вышеупомянутая планета превратилась в сущий ад. На равнинах New Haven развязалась одна из величайших войн, в которых приходилось участвовать человечеству. После прилета тауранов, иноземных захватчиков, до того мирные провинции превратились в горнила сражений и кровь невинных людей полилась рекой. Вторжение произошло не случайно: оно было следствием исследований земных ученых, запустивших спутники в дальние уголки галактики. Спутники и стали той связующей нитью, благодаря которой тауране узнали о New Haven. Захватчики ставили перед собой лишь одну задачу: полная победа. Любой ценой...

Пошаговая стратегия по образу Deadlock с возможностью руководить боем

— таково точное определение, которое можно присвоить Fallen Haven. Общих черт между Deadlock и Fallen Haven огромное количество, вплоть до того, что у обеих игр есть одинаковые недостатки. Например, слабенький уровень AI в Fallen Haven разработчики пробуют компенсировать высокой сложностью игры (в Deadlock то же самое), в результате чего единственная трудность — обозначить для себя единственно выигрышную тактику. Соответственно, самой трудной автоматически становится первая миссия: пройдете ее — значит, одолеете и все остальные.



■ Так выглядит New Haven с высоты птичьего полета: пирог, который делят три армии

Вы берете на себя командование держащими оборону людьми либо нападающими тауранами в битве за контроль над планетой New Haven. Отстраиваете колонии, развиваете технологии и готовитесь к ожесточенным сражениям. Изобретая новые тактические способы уничтожения противника, прорабатывая различные сочетания техники и ее расположения на карте, налаживая добычу ценных минералов, вы выводите собственную формулу окончательной победы.

Вся территория планеты, как и в Deadlock, разбита на так называемые провинции. В каждой провинции вы строите и развиваете колонию. Ваша цель — создать огромную армию за счет эксплуатации как можно большего числа провинций, захватить столицу противника.

Но вернемся к недостаткам. Похоже, что Fallen Haven доделывали на скорую руку. Как это обычно бывает? Запущена рекламная кампания, вложены деньги и предполагается, что разработка игры будет завершена к тому моменту, как играющая публика узнает об игре и будет готова ее покупать. И тут выясняется, что до завершения игры еще далековато, потому как те трудности, которые представлялись легкоразрешимыми, в действительности таковыми не являются. Перед издателем встает вопрос: либо отсрочить выход игры и осуществить ее доделку (а значит, потерять затраченные на рекламную кампанию средства), либо выбрасывать на рынок "как есть". Насколько можно судить, в Fallen Haven имеет место второй вариант.

Недоделанность игры прослеживается во всем, начиная с отсутствия заявленного multiplayer (разработчики извиняются на 14-й странице Manual по этому поводу) и заканчивая слабейшими анимацией и звуковым рядом. SVGA графика 640x480 и 800x600 — это, конечно, неплохо. Но как насчет юнитов, перемещение которых происходит по системе "исчез в исходной точке и появился в конечной"? Анимация ограничивается уродливой тряской летящих снарядов и однообразными взрывами (причем, без огня!). Стреляющие без поворота башни танки — согласитесь, это в чем-то даже достижение!.. В дополнение к тому, юниты и сооружения по внешнему виду чуть ли не



■ Наивная человеческая мечта — взять эту столицу, которая укреплена лучшими боевыми единицами

одинаковые (особенно вторые).

Что касается звукового ряда, то здесь вопрос в том, можно ли вообще называть несущиеся из колонок жалкие дребезжащие шумы звуковым рядом (тестировалось на AWE32).

В отношении всего остального серьезных претензий к Fallen Haven и выпустившим его Interactive Magic нет. Добротная стратегия с двойной пошаговой системой, не блещущая особыми достижениями в области оригинальности, но вполне способная скрасить досуг не слишком непритязательного игрока. Кто лучше: Deadlock или Fallen Haven? По нашему мнению — Deadlock, однозначно. Но наверняка найдутся те, кто захочет поспорить с этим утверждением (например, Interactive Magic)...



■ Самое эффективное средство очистки вражеской территории — ядерное. Жаль только, что другого оружия такого типа не существует

Общие понятия и основные моменты

Управление игрой разделено на две части: стратегическую и тактическую (подобная же схема действовала, для примера, в Front Lines и, если можно провести такое сравнение, в UFO).

В стратегической части вы принимаете решения относительно строительства сооружений и производства войск, осуществляете перегруппировку юнитов внутри провинции. Один стратегический ход равен одному компьютерному году; после его завершения наступает тактический ход.



■ Анимация юнитов и всего остального отсутствует практически полностью — в этом главный недостаток Fallen Haven

Тактическая часть присутствует только в том случае, если вы напали или на вас напали. Сводится она к управлению боевыми единицами в провинциях где происходят военные действия. Если битва идет сразу в нескольких провинциях, то вам придется участвовать во всех этих битвах поочередно.

Перед началом игры необходимо выбрать уровень сложности и сценарий. Уровень сложности влияет на AI, который может стать просто гениальным, а также на размер армий, скорость разработки технологий; количество и состав нападающих и т.д.

Сценариев в Fallen Haven два: Fallen Haven и The Last Hope Campaign. В первом вы и ваш противник оказываетесь в равном положении. Все нейтральные 15 провинций не заняты и образуют свободную зону между вами и врагом, что позволяет спокойно отстраиваться, не боясь нападений. Второй сценарий очень сложен — все провинции захвачены противником с самого начала и он превосходит вас в развитии раз в десять.

Вообще, если вы играли в Deadlock, то проблем с развитием провинций в Fallen Haven у вас не возникнет. Добыча ресурсов позволяет развить хозяйственные и производственные структуры, возвести оборонительные системы. Каждая провинция автономна от других по ресурсам, но приносит доходы в общую казну и участвует в разработке новых технологий. Захватывая новые провинции, исходите из того, что этим вы повышаете свои шансы на превосходство врага в экономической части, однако можете столкнуться с невозможностью обеспечить провинциям надлежащую защиту. Исходите из того, что для нападения доступны только пограничные провинции и если вы считаете себя в силах удержать их, то "тыловые" районы можете особо не оборонять.

Продолжая разговор о провинциях, обратимся ненадолго к истории Fallen Haven. Приблизительно одновременно с пришествием тауранов на New Haven появился третий участник конфликта — Matsusony Laanson Corporation, мощнейшая экономическая структура с собственными военными ресурсами, благодаря своей огромной мощи выделившаяся из-под опеки земных правительств и действующая в согласии со своими собственными интересами. Для Корпорации нет друзей и ей равнозначны как колонисты, так и тауране. В начале игры войска Корпорации принимаются активно захватывать все незанятые провинции, откуда их в дальнейшем приходится выбивать. В принципе, это является стимулом к немедленному захвату пустующих провинций. Однако выбивать потом оттуда войска Корпорации проще, чем терять слабо защищенную провинцию и потом выдирать ее у тауранов. Так что судите сами.

Провинции различаются по нескольким показателям. Рекомендуется ориентироваться на такие критерии, как деньги, электроэнергия и научный потенциал. Одна богатая провинция может заменить пять других, с меньшими доходами. Научный потенциал провинции зависит также и от вас: чем больше исследовательских центров вы там построите, тем выше он будет. Можете лично руководить разработками технологий, ускоряя одни путем замедления других (как в Master of Orion).

Разработки ведутся в направлении уменьшения потребления электроэнергии и увеличения следующих показателей: броня, скорость, мощность оружия, количество выстрелов за ход, эффективность ракет и противоракетных установок. При успешной разработке и повышении уровня в одном из этих направлений технология совершенствуется на 5–15%. Всего уровней десять.

В нейтральных провинциях, отмеченных крестиком, вас ожидают миссии, выполнив которые, можно получить неплохое вознаграждение в виде дополнительных боевых единиц, денег или научной поддержки. За кого бы вы не играли, миссии будут совершенно одинаковы как для людей, так и для тауранов. Миссий бывает четыре вида:

❶ Помочь восставшим уничтожить ракетную установку, награда — восставшие присоединятся к вашей армии.

❷ Защитить спецтехнику, она же и награда.



■ Технологическое открытие и достижение пятого уровня в экономии электроэнергии; всего в технологическом развитии существует 10 уровней

❸ Уничтожить лабораторию, награда 5000 очков исследований.

❹ Уничтожить всю армию противника, не трогая зданий, награда — 5000 кредитов.

На прохождение миссии дается только одна попытка, так что не забудьте сохранить игру. Захватывая любую из провинций, вы можете получить возможность строить новый вид техники на заводах, а если этого не происходит, то получаете денежное вознаграждение, размер которого обратно пропорционален понесенным вами потерям.



Руководство исследованиями. Эта опция позволяет вам ускорять процесс разработки технологий и следить за результатами этих исследований

Сооружения в Fallen Haven однотипные для обеих сторон, их отличия ограничиваются в основном броней (у тауранов крепче). По юнитам разница заметна в большей степени: как правило, у таурвнов техника и пехота обладают более крепкой броней и более мощным оружием, у людей — оружием расширенного радиуса действия и высокими скоростными показателями.

Каждому юниту на ход дается определенное количество Action Points, которые уходят на движение и атаку (аналогично M.A.X.). Для переброски между провинциями используются специальные транспортные корабли (dropships), производимые только в столице, которые способны вмещать 8 боевых единиц.

На содержание техники каждый год затрачивается небольшая суммв денег (небольшой она остается до тех пор, пока армия не насчитывает сотню-другую боевых единиц).

В отношении техники реализован ролевый элемент повышения опыта (известно, что подобное же новшество будет внедрено в 7th Legion): по мере уничтожения вражеских боевых единиц уровень юнита повышается, что приводит к увеличению его меткости. Это отображается в зеленых кружочках на экране юнита (там, где данные о названии и количестве Action Points). Информацию об атакованном противнике или здании можно получить, нажав Ctrl и передвинув курсор нв интересующий вас объект.

Все юниты, кроме гаубиц, артиллерии и простых пехотинцев, не могут стрелять через прпятствия: стены, растения и юниты.

Единое количество Action Points дается суммарно и на стрвтегическую, и на тактическую стадию. Если к концу тактического хода у боевой единицы сохранилось достаточно Action Points для произведения выстрела, то при атаке врага будет произведен ответный выстрел (в противном случае, как говорится, не факт).

Hints

➢ Перед высадкой на вражеской провинции запустите туда ядерную ракету, лучше — парочку.

➢ Можно добиться стопроцентного попадания и ядерных ракет, и выстрелов юнитов, перегружая сохраненную перед выстрелом игру.

➢ Не используйте тяжелые орудия юнита для добивания противника, если достаточно и легких. Тактическая опция overwatch существует в целях сохранения Action Points для легкого или тяжелого выстрела.

➢ Стройте максимальное количество лабораторий и предприятий, добывающих полезные ископаемые. Ваш противник всегда делает это. Не забывайте также о пушках.

➢ И напоследок — подсказка для прохождения первой миссии. Высаживайте армию в верхнем правом углу карты и не используйте ее; армией восставших, которая находится внизу, уничтожьте четыре вражеские пушки, причем сначала атакуйте пехотой; как только пушки уничтожены — пробивайте тяжелыми орудиями танков стену, что находится слева; далее продвигайте танки вперед через отверстие в стене, чуть выше стоит ракетная установка, которая была показана на инструктаже перед миссией, уничтожьте ее; Mission Complete. И, конечно, не забывайте уничтожать нападающую технику противника, иначв уничтожат вас.



Если хорошо подумать, то пройти первую миссию несложно

Юниты и сооружения



Юниты Matsusony Lbanson Corporation

Юниты людей



Artillery. У артиллерии огромный радиус атаки и большая площадь поражения — опустошительное орудие.



Buggy. Багги может быстро покрывать большие расстояния и успевать после этого пару раз стрельнуть; идеально подходит для отвода вражеской техники от более важных объектов. Легко добивает поврежденные юниты.



Grav. Гравитационный танк неплохо вооружен и слособен пересекать каньоны, реки и другие препятствия.



Gunship. Основная боевая единица людей. Способна летать над землей, отлично вооружена и способна стрелять несколько раз. Лучше всего использовать в недосягаемости противника.



Laser Target. Отличные защитники. Хорошо располагать их рядами вокруг баз с небольшим количеством техники.



L.A.V. Простые и дешевые, они используются для того, чтобы ударить и смыться.



Ranger. Элитная пехота. Применяется для атак на большом расстоянии и для установки детонаторов.



Speeder. Простейшая летная машина, быстрая и с большим радиусом удара. Используется для любых операций.



Squad. Обычные солдаты. Способны атаковать через препятствия и устанавливать детонаторы.

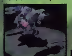


Tank. Правда, интеллектуальное название? Вообще же — отличный танк для ближнего боя, как для нападения, так и для защиты. С мощным оружием и прочной броней.

Юниты тауранов



Artillery. Одно из самых мощных орудий. Способно стрелять через препятствия зарядами с большой площадью поражения.



Flyer. Быстрые и стреляют на большом расстоянии.



Fusion Tower. Пушки с большим радиусом действия, но слабые.



Hover Tank. Лучше, чем гравитационный танк людей, быстрый и хорошо вооружен.



Light Tank. Применяется для уничтожения пехоты. Слабая броня.



Mega Tank. Основная боевая единица. Способна уничтожать группы противника.



S.H.O.G. Летает и производит несколько выстрелов. Эта машина — неплохая поддержка.



Sniper. Могут быть использованы для уничтожения легкой техники.



Tank. Этот танк очень крепкий и хорошо вооружен, но медленный.



Trooper. Простые солдаты, используются во многих ситуациях.

Сооружения

(максимальное количество построек каждого вида в провинции — 10)



Mining Facility и **Refinery.** Все просто: чем больше строите, тем больше зарабатываете.



Power Plant и **Energy Center.** Разработка технологии в этой области значительно повышает их аффективность; нехватка тока приводит к нефункционированию сооружений.



Barrack и **Nest Center.**



Factory и **Production Center.**



Gravport и **Hover Pads.** Производство юнитов. Больше одного такого здания на провинцию не понадобится, кроме как в расчете на опустошение, творимое ядерными ракетами.



Laboratory и **Research Center.** Очень важно строить их столько, сколько можетв. Технология — лучший способ превзойти противника.



Shipyard и **Landing Center.** Эти здания строятся только в столице.



Anti-Missile. У вас нет гарантии, что все ракеты противника будут сбиты.



Radar и **Scanning Device.** Улучшают работу противоракетных установок и увеличивают вероятность попадания ваших ядерных ракет. С их помощью можно просматривать близлежащие провинции.



Nuclear Silo и **Nuclear Launcher.** Производят ядерные ракеты и позволяют запускать их.

Николай Колюшев

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○
Мнение автора	●●●●●●●○○○
Общий рейтинг	5.4

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: не требуется

PC only and forever

Для служебного пользования! Перед прочтением сжечь!

CHEATS, HINTS, CRACKS, SECRETS

Aces Over Europe



В любой момент игры наберите:

BATAT – Восстановление здоровья

OADS – Оборудование

QUARTS – Самолет становится невидимым для врага

Batman Forever



После того, как услышите **"Game activated"** (для тех, у кого нет звуковой платы – первая картинка с текстом), наберите **LULLABY**. Нажмите клавишу **F10**. После этого вы сможете во время запуска игры выбрать стартовый уровень.

Blood (Shareware)

*Во время игры нажмите "**T**", далее введите следующие комбинации:*

NOCAPINMYASS – включить режим бессмертия
I WANNA BE LIKE KEVIN – включить режим бессмертия
CAPINMYASS – снять бессмертие
EVA GALLI – прохождение сквозь стены
GOONIES – открыть всю карту
RATE – показать количество кадров в секунду
IDAHO – дать все оружие и патроны
BUNZ – то же, что "**IOAHO**", но временно дается по два оружия кваждого вида
LARA CROFT – дать все оружие и бесконечный боезапас
HONGLONG – дать все оружие и бесконечный боезапас
MONTANA – все оружие и все предметы
KEYMASTER – все ключи
SATCHEL – все предметы
GRISWOLO – полная броня
SPORK – 200% жизни
ONERING – включить/выключить невидимость
MARIO – выбор другого уровня
CALGON – выбор другого уровня
MCGEE – поджечь себя
STERNO – временное потемнение в глазах
JOJO – режим "пьяницы", все расплывчато и шатает
FORK BROUSSARO – оставляют 1% жизни, отбирают все оружие и "**jojo**"



CyberGladiators

Для того, чтобы получить двух дополнительных бойцов – выделите **Master Pain** и нажмите **SK, PP** и **PK,** чтобы появился Carnigore. Выделите **Psyclopps** и нажмите **PK, PP, SK** и **PP,** чтобы появился Schrapp.

SK – Удар ногой
PK – Сильный удар ногой
PP – Сильный удар рукой

Die Hard Triiogy



Во время игры нажмите **ESC** *(пауза). Затем нажмите* **R** *и* **2** *и, не отпуская их, наберите:*

Die Hard 1

право, вверх, вниз, Е – включить неубиваемость
право, Е, вниз, О – 50 гранат, дымовых шашек и др.
право, вверх, вниз, вниз, Е, право – оружие (сначала Shotgun, при повторном нажатии – следущее оружие и т.д.)
право, Е, Е, вниз – все ствновятся толстыми

Oie Hard 2

право, Е, лево, О, А, вниз, Е – много ракет и гранат
лево, А, право, вниз – прицел не дрожит
вниз, Е, А, вниз – все становятся скелетами

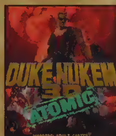
Oie Hard 3

лево, О, вверх, вниз, Е, право – бесконечное число жизней

Коды желательно набирать быстро. Если после набора пауза отключилась, то код сработал.

Duke Nukem 3D: Atomic Edition (дополнено)

DNCORNHOLIO – режим бессмертия
DNKROZ – режим бессмертия
ONSCOTTY$##** – переход на другой уровень, где **$-эпизод, **##**-номер уровня
DNSTUFF – получить все оружие, полную амуницию, все предметы и все ключи
DNITEMS – получить все предметы
DNWEAPONS – все оружие
ONKEYS – получить все ключи
DNINVENTORY – получить все предметы
DNSHOWMAP – открыть карту уровня
DNRATE – показать количество кадров в секунду
DNCOORDS – показать нынешние координаты



DNVIEW – переключиться на вид сзади
DNCLIP – проходить сквозь стены
DNMONSTERS – включить/отключить монстров
DNSKILL# – выбор уровня сложности, где **#**-уровень сложности
DNHYPER – ускорение, бесконечные стероиды

Hunter Hunted (доработано)

Во время игры нажмите ***Enter***, затем введите код и еще раз нажмите ***Enter:***

RAYL – бессмертие
SNELLINGS – полное восстановление жизни
LUKASZUK – все оружие
COLE – все оружие и неуязвимость
SAGE, BLUE, OCHRE, VINCENT, HAHN – поменять цвет игрока

Hyper 3D Pinball

Выберите один из столов, начните игру. Нажмите **ESC***, затем наберите* **kermit** *и нажмите* ***Enter***. *Это активизирует режим* ***cheat****-кодов. После снова нажмите* **ESC***, наберите одно из нижеперечисленных слов и нажмите* ***Enter***.



KICKBACK – шарик не покидает стол
EXTRABALL – дополнительный шар
ALOAOOFBALLS – 98 шариков
JOSHUAJEIN – при тряске стола **Tilt** не включается

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Во время драк с нацистами для легкой победы просто нажмите клавишу **INSERT**.



CHEATS, HINTS, CRACKS, SECRETS



Interpose

*Во время игры нажмите "**P**" для паузы. Далее нажмите **Enter** и быстро наберите один из нижеследующих кодов, затем снова нажмите **Enter**.*

FISK – полный щит
TRAN – дополнительная жизнь
1501 – много денег (повторите, если надо больше)
ARGH – быстрая стрельба (когда кончится, наберите снова)

*Желательно, чтобы между первым и вторым **Enter** проходило не более 3-х секунд.*



Lost Vikings 2

Коды уровней:

1. NTRO	**9. BOMB**	**17. YOVR**	**25. HOM3**
2. 1STS	**10. WZRO**	**18. OV4L**	**26. SHCK**
3. 2NOS	**11. BLKS**	**19. T1N3**	**27. TNNL**
4. TRSH	**12. TLPT**	**20. O4RK**	**28. H3LL**
5. SW1M	**13. GYSR**	**21. H4RO**	**29. 4RGH**
6. WOLF	**14. B3SV**	**22. HROR**	**30. B400**
7. BR4T	**15. R3TO**	**23. LOST**	**31. D4DY**
8. K4RN	**16. ORNK**	**24. OBOY**	

*Дополнительный код **CR30** показывает фамилии авторов игры*

M.A.X. (доработано)

*Нажмите клавишу '**[**', затем вводите кодовое слово. После завершения ввода кода необходимо поставить закрывающую скобку '**]**' и нажать **ENTER**.*

MAXSUPER – увеличить все характеристики юнита (кроме боезапаса) в два раза
MAXAMMO – загрузить подразделение боеприпасами и восстановить поврежденную броню до максимального уровня
MAXSPY – открыть всю карту и показать на ней все юниты противника и все его строения (зеленым цветом)
MAXSURVEY – открыть все минные поля и залежи минералов под землей, что позволит вам не использовать разведчик полезных ископаемых для их обнаружения
MAXSTORAGE – полностью загрузить полезными ископаемыми юниты инженеров и конструкторов

Metaltech: Battledrome

Если ваше имя начинается с символа "*", то начальный кредит будет существенно увеличен.

Might and Magic IV: Clouds of Xeen

В телепортационных зеркалах набирайте следущие коды:

I LOST IT – получить магический меч
SHANGRI-LA – переместиться в Hidden Town
SHOWTIME – переместиться в конец игры
LORO XEEN – попасть в Lord Xeen
BOGUS – попасть в Lord Xeen
COUNT OU MONEY – попасть в Dragon's Lair

Outlaws

В игре введите:

OLPOSTAL – все оружие и патроны
OLCOS – открыть карту
OLREOLITE – "заморозит" всех врагов, убить их при этом нельзя
OLFPS – показать техническую информацию

Red Alert: Counterstrike



В основном меню игры (Save, Load, New) зажмите левый **SHIFT** и наведитесь мышкой на громкоговоритель в правом верхнем углу. Не отпуская **SHIFT**, нажмите левую клавишу мыши, выбирайте уровень сложности и играйте секретную миссию – сражение с гиганскими муравьями!



Redneck Rampage

Во время игры наберите:

ROELVIS – режим бессмертия
ROHOUNOOOG – режим бессмертия (дублировано)
ROALL – получить все предметы и полную жизнь
ROCLIP – прохождение сквозь стены
ROGUNS – получить все оружие
RDINVENTORY – получить весь инвентарь
ROITEMS – получить все предметы
ROKEYS – получить все ключи
ROMONSTERS – включить/выключить монстров
RORATE – показать количество кадров в секунду
ROSHOWMAP – открыть всю карту
ROSKILL – переключиться на другой уровень сложности
RDOEBUG – показать техническую информацию

Scorched Planet



Во время игры наберите:

FATAL – все оружие
ALLAH – бессмертие

Для перехода на другой уровень:

LAVA# – первый эпизод
GALE# – второй эпизод
CROC# – третий эпизод
HEAT# – четвертый эпизод
HIGH# – пятый эпизод
BERG# – шестой эпизод
STAR# – седьмой эпизод
где # – номер уровня

Stronghold

*Запустите игру с параметром командной строки – после исполняемого файла напишите **OEBUG**. Теперь в игре можно использовать одну из следующих комбинаций:*

ALT-C – поменять класс героя (часто приводит к совсем другим последствиям)
ALT-P – повысить героя в звании
ALT-L – увеличить уровень бойца, после нажатия комбинации вызовите экран с его статистическими данными
ALT-Z – уничтожить врагов на клетке, иногда с первого раза погибают не все
ALT-B – улучшить здание на один уровень
ALT-F – изменить здание на десять уровней (за стандартными тремя начинаются строения других рас, в том числе и врагов)

Time Commando (доработано)

*Ниже приводятся коды к мирам игры **Time Commando** для среднего уровня сложности*

QJSLVABL – Римская Империя

PC only and forever

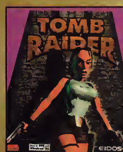
Для служебного пользования! Перед прочтением сжечь!



KAYAGEAF – Средневековая Япония
MZFSPQDD – Европейское Средневековье
AVMJFGGU – Времена Конкистадоров
EVBSVTCV – Дикий Запад
YLHHGXBO – Современные Войны
ALPYPJFO – Будущее
YBULVABN – Вне Времени

Tomb Rider (дополнено)

Выполняйте в игре следующие действия для того, чтобы...



...сделать доступным все оружие – сделайте один шаг вперед, один шаг назад, трижды повернитесь кругом (часовая стрелка роли не играет), выполните прыжок назад.

...перейти на последний уровень – сделайте один шаг вперед, один шаг назад, трижды повернитесь кругом (часовая стрелка роли не играет), выполните прыжок вперед.

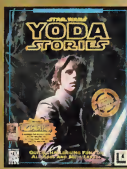
...закончить текущий уровень – остановитесь, выполните шаг вперед (с нажатой клавишей **Shift**), шаг назад (с **Shift**), повернитесь кругом три раза по часовой стрелке (с **Shift**), выполните прыжок вперед (с **Alt**).

Worms



Во время игры войдите в меню выбора оружия и напишите **BOBJOB**. У вас появятся **Banana Bomb** вместо **Cluster Bomb** и **Sheep** вместо **Mine**.

Yoda Stories



Подсказка: ищите странно выглядящее место (как бы квадрат с горочкой внутри), там Люк должен сказать, что чувствует большую Силу. Переместите лежащие неподалеку камни на четыре места (сложно объяснить, в игре все станет понятно) с помощью **Shift** и клавиши-стрелок. После этого откроется проход в пещеру. В пещере вы встретите Бена Кеноби, который даст вам Силу, правда только если у вас полная жизнь. После этого вы можете смело называть себя Рыцарем Джедай.



Z

Доступность всех миссий

Начиная с адреса 02 в файле **OPTIONS.CFG** вписать вместо 01 число 00, и сделать это двадцать раз по числу миссий (если хотите какую-то одну миссию – то отсчитывайте от начала и изменяйте соответствующее). Для сетевой игры не проверялось, но вполне возможно, что там все аналогично.

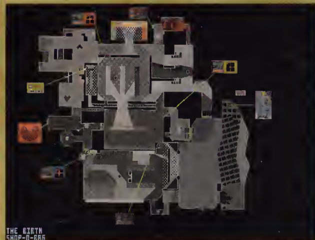
Duke Nukem 3D: Atomic Edition

Duke Nukem 3D, вышедший еще в первой половине 1996 года, стал популярен среди всех поклонников 3D action. Несколько месяцев спустя 3D Realms (компания-разработчик) выпустила набор дополнительных миссий Atomic Edition. Добавился четвертый эпизод – The Birth (10 уровней + 1 сетевой). Мы приводим карты для десяти не-multiplayer уровней.

Материалы предоставлены Александром Гетманом







KKnD

Странно, но многие не знают о том, что в KKnD можно выполнять upgrade сооружений. Эта возможность появляется начиная с шестой-седьмой миссии. Для этого требуется у технарей построить Laboratory, у мутантов – Alchemy Hall. Щелкните на Laboratory (или Alchemy Hall соответственно) и укажите Outpost (либо Clan Hall) или Machine Shop (либо Blacksmith/Beast Enclosure). После этого курсор превратится в три стрелочки, начнется upgrade. Вслед за этим становятся доступны новые виды сооружений и юнитов.

Ситуация: против одной башни ползут четыре War Mastodon или Tanks. Заведите в башню троих Technician. Затем башня будет восстанавливаться в течение 30 секунд, и никакая атака подобного уровня ей страшна не будет.

В KKnD определяющим понятием является скорость. Все очень просто: противник начинает миссию, располагая всего-то одним Oil Tanker. Другой техники у него практически нет. А значит, в первые пять-десять минут он активно занимается накоплением техники и постройкой двух-трех дополнительных Oil Tanker. Затем начинаются его стремительные вылазки. Как следствие, все миссии, вплоть до десятой, можно пройти за 10 минут – достаточно накопить ударную группу из 5-6 ATV Flamethrower и, не обращая внимания на встречный огонь противника, проникнуть на его базу и уничтожить Power Station. Если после этого вы выдержите ответный удар – считайте миссию пройденной.

На ранних миссиях великолепной защитой для базы становится танк, поставленный между двумя башнями (плюс парочка огнеметчиков по бокам). Танк отвлекает на себя весь огонь, в то время как башни уничтожают наступающих, а огнеметчики оберегают башни от подходящей пехоты.

Авиаудар имеет смысл применять массированно. Подготовьте 4-5 самолетов, отправляйте их ко вражеской базе, сбросьте две бомбы на Power Station, все прочее – на Outpost/Clan Hall.



На последних миссиях весьма выгодным плюсом для развития становится наличие нескольких Outpost/Clan Hall по одному с каждой стороны базы. Таким образом, вы всегда сможете за короткое время построить отряд огнеметчиков и отбить нападение врага. На последних миссиях рекомендуется иметь в своем распоряжении три танкера, причем лучше будет, если у каждого танкера есть своя скважина. В противном случае часты станут заторы, и танкеры будут выстраиваться в очередь перед буровой вышкой.

Игорь Власов,
Валерий Малашин

Duke Nukem 3D: Atomic Edition
продолжение ...







Duke Nukem 3D: Atomic Edition
продолжение следует ...









Phantasmagoria II: Недокументированный юмор

Создатели Puzzle of Flesh обладали приличным запасом юмора. Свидетельство тому – огромное количество недокументированных шуточек в игре. Проверьте сами:

1. В квартире Куртиса встаньте лицом к книжной полке в гостиной. Обратите внимание на старую радиолу в крайней правой части экрана. Щелкните на радиоле 10 раз. Теперь вы сможете сами убедится, что в **Phantasmagoria II** играет 36 разных мелодий, послушать их, и лицезреть фотографию композитора (или композиторши?).

2. Встаньте лицом к книжной полке. Обратите внимание на книгу на журнальном столике. Наведите мышку на нее и нажмите последовательно следущую комбинацию клавиш: **CTRL+ALT+левая кнопка мыши**. Вы увидите, чем увлекается Куртис в промежутках между галлюцинациями и убийствами.

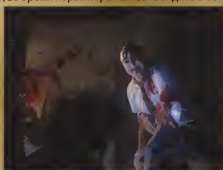
3. В той же гостиной встаньте лицом к клетке с крысой. Нажмите **CTRL+ALT+левая кнопка мыши** на картине в левом верхнем углу. Вы получите неплохую иллюстрацию к прочитанной на столике книге.

4. При входе в компьютерную систему **Wyntech** выберите в качестве login'а имя **Trevor Barnes**. Вместо пароля введите **BELLYBUTTON**. Вы получаете доступ к трем классическим динамическим играм всех времен и народов.

5. Войдите в систему под именем **Jocilyn** или **Therese**. В качестве пароля наберите **XXX**. Когда программа спросит о "**Nudity code**" – введите слово **Adrienne**. В принципе это ничего не дает, кроме повторения разных звуков из любовных сцен, происходящих по ходу игры.

6. В **Wyntech** идите на склад (от входа налево). Возьмите из **inventory** отвертку (**screwdriver**), щелкните на себе. Повторите эти два действия четыре раза, пока наведенная на вас отвертка не перестанет светится. Теперь возьмите заколку (**hairpin**) и щелкните на себе. Куртис будет вести себя совсем странно.

7. В **Wyntech**, во время первых трех актов. Войдите в основной холл (из которого расходятся рабочие кабинки). Вы должны стоять так, чтобы на одной картинке с вами находился бак с водой (по левую руку от героя). Теперь нажмите **ALT** и одновременно щелкните мышой на пупок героя (5 мм вверх от пряжки ремня). Галлюционирующая рожа – это еще самое мирное определение для такого события.



8. Есть еще один шуточный момент – счетчик ваших очков по открытию секретных вставок. Для того, чтобы его увидеть, попадите на карту путем покидания места пребывания (ни в коем случае не пользуйтесь кнопкой MAP). Теперь проследите – по середине карты идет сгиб. Мысленно опуститесь по нему вниз. Теперь, внимание! Между нижним краем сгиба и красной полоской, проходящей через названия мест (слева от сгиба), в самом низу карты можно разглядеть малюсенькое голубое пятнышко. Щелкните на нем мышью 10 раз – и счетчик откроется.

Zона Геймера

PC ONLY

PC ONLY

DUKE NUKEM 3D

Вторая часть

"Люби своего врага, как он любит тебя"

Принцип сорок первый

Возможно, приятель знает, что вам понадобится подняться на лифте. Пошлите ему Holoduke. Если затем вы услышите грохот выстрелов — отключайте голограмму и посылайте сообщение, что "killed <такой-то>", после чего поднимайтесь сами. Говорите, приятель достаточно умен и насторожится отсутствием трупа и непонятно по каким причинам уезжающим лифтом? Что ж, для особо подозрительных особ предусмотрен второй вариант: вместе с Holoduke дошлите хорошую пачку гранат. Когда начнется пальба — жмите на гашетку...

Принцип сорок второй

Вопрос первый: Что бы сделали вы, увидев горку гранат и установленную рядом мину? Если вы не трус, то огляделись бы по сторонам, а потом принялись бы аккуратненько собирать гранаты, избегая лазерного луча. А так как психология людей в достаточной мере стандартизирована, то, скорее всего, ваш товарищ поступил бы также. *Вопрос второй*: Что мешает вам набросать гранат и ждать появления товарища в укромном месте, где хорошая видимость на место действия? Идеально подойдет монитор видеокамеры, расположенный поблизости...

Принцип сорок третий

Он мчится за вами. Вы сворачиваете за угол, он отстает. Лихорадочно активируя Holoduke, вы отскакиваете на пару метров от своего полупрозрачного двойника и разворачиваетесь на 180 градусов, чтобы пронаблюдать его появление. Когда он увидит, что вас двое, он, конечно же, вмиг осознает, что только 50% того, что видят его глаза, является вами. Однако у него не будет времени соображать, и его руки выстрелят. На 50% — в Holoduke. А второй выстрел уже в любом случае будет не его, а в него...



Кажется, кто-то настолько умен, что ставит ловушку в вентиляционной трубе. Смею надеяться, что подарок из Девастатора заставит тебя превратиться в крошево вместе с твоей ловушкой!



Нет, от стрельбы нас удерживает не обилие женского пола, а баллоны, которые могут весьма эффектно и фатально рвануть

Принцип сорок четвертый

Встав на край окна (деревяшка такая, еще подоконником называется) и включив Holoduke, вы выбросите своего двойника из окна. Если товарищ решит принять участие в состязаниях по отстрелу летающих мишеней, он выдаст себя. Аналогично, Holoduke можно швырнуть в воду, активировав его подле водоема. Если товарищ изображает из себя караулящую добычу под водой щуку, он попадется на живца.

Принцип сорок пятый

Полюбуйтесь на свое отражение в зеркале. Красив, ну! Теперь стреляйте в изображение из Shrinker. Снаряд срикошетит... А за углом вокруг спускового курка базуки обвился алчущий вашей крови товарищ. И его кровожадность будет потоплена в его же алой кровушке, когда вы, мелкой крысой подкравшись сзади, увеличитесь у него за спиной и всадите в ненавистную спину пару боеприпасов из того оружия, которое вам представляется наиболее подходящим для подобного момента.

Принцип сорок шестой

Когда изображаете из себя коршуна, охотящегося на лодобно зайцу петляющего внизу противника, прибегайте к такому несколько банальному оружию, как пистолет, винтовка и пулемет. Из них проще не промахнуться.

Принцип сорок седьмой

Перестрелка в воздухе. Садюга шибанул по вам из RPG, причем метко. Что ж, отключите Jetpack на пару мгновений — и ракета пройдет выше.

Принцип сорок восьмой

В любой ситуации старайтесь держать здоровье на уровне 200%. Если после очередной баталии вы сильно похудели как в Health, так и в боеприпвсах, то первым делом восполняйте именно здоровье. Потому как, коли жизнь на нуле, то никакие арсеналы оружия не уберегут вас в случае, когда навстречу выскочит вооруженный одним лишь пистолетом товарищ и успеет выстрелить первым...

Принцип сорок девятый

Freezer — единственное оружие, чей радиус действия захватывает зону за углом. Момент превращения недавно веселого и жизнерадостного убийцы в мороженую курицу выдаст характерное "Аааахххх".

Принцип пятидесятый

"*Честность есть нечто, что нужно превозмочь*", — так говорил Заратустра. А если и не говорил, то вполне мог. Останавливаемся в какой-нибудь точке, откуда хорошо просматриваются окрестности, и набираем message для друга, гдв высказываем все, что о нем думаем (от кого он родился, с кем проводит ночи, что ест... ну, вы не хуже меня знаете). Как только друг объявляется в поле зрения видеокамеры, отсылаем сообщение. Друг останавливается и отвечает. Вы снова отписываете к нему лару любящих слов (например, открываете глаза на то, кем его считают нормальные люди). Он снова принимается отвечать... Вы в курсе, что когда шлете сообщение, все клавиши управления отрубаются? Пока друг строчит ответный текст презрительно-оскорбительного содержания, выбегайте и приканчивайте его — он все равно не может отстреливаться, пока сообщение не отошлет. Нечестно, конечно...

Принцип пятьдесят первый

Знаете такие шкафчики, где частенько лежат аптечки? Все игроки периодически туда нведываются. Заберитесь в шкафчик, дайте дверке закрыться, повернитесь к ней лицом, отползайте до упора вглубь, открывайте дверку, быстро разворачивайтесь на 180 градусов, ставьте мину, лулей выхлестывайтесь из шкафчика наружу и закрывайте дверку. По идее, мина должна активироваться после того, как дверка закроется. Телерь положите ло



■ И куда, извините, ставить мину в такой ситуации? На доверчиво подставленный лоб этого недоноска?

бокам от шкафчика пару гранат. Если другой игрок заметит гранаты, он их подберет, и когда откроет шкафчик, его потери составят всего-то 5% здоровья. А если он не заметит гранат, то в этой жизни он уже больше ничего не заметит...

Принцип пятьдесят второй

Вы никогда не задумывались над тем, чтобы перегородить минами целый водоем? Ведь, чтобы разглядеть лучи, человеку сначала надо будет погрузиться в воду. А когда он в нее погрузится, то затем всплывать на поверхность уже, скорее всего, будут его кровавые ошметки.

Принцип пятьдесят третий

Чтобы ослабить друга, выводите его из себя. Каждый раз, когда смерть приходит за ним, а не за вами, посылайте ему одно и то же короткое сообщение, например: <Имя-игрока> dead Ha!. По идее, это должно сильно "улучшить" его самообладание и "повысить" трезвость мышления до невиданных прежде высот.

Принцип пятьдесят четвертый

Когда оппонент под водой, при стрельбе ориентируйтесь на испускаемые им пузырьки.

Принцип пятьдесят пятый

Будучи убитым, не спешите сразу же возрождаться. Понаблюдайте, в каком направлении помчался ваш любезный убийца.

Принцип пятьдесят шестой

Еще один способ отличить Holoduke: на улице от голограммы нет тени.

Принцип пятьдесят седьмой

Только для крутых! Если вы ведете в счете и ваш соперник — недостойный слизняк, то можете приколоться, минируя места, где появляется игрок, возрождаясь после убиения (respawn spots).

Принцип пятьдесят восьмой

Открывайте двери на расстоянии — способ избежать минно-гранатной ловушки. Аналогично, едучи на лифте, отходите к дальней стенке.

Принцип пятьдесят девятый

Он засел за невысоким контейнером и считает себя в блиндаже. Но его дурость не позволяет ему сообразить, что у блиндажей обычно есть крыша... Когда вы подпрыгните — вы увидите его голову. Когда вы спустите курок базуки, его голова разлетится на части.

Принцип шестидесятый

Выберите стену, за которой находится некое помещение, обитаемое вашим оппонентом. Прислонитесь к стене плечом (левым, правым, — без разницы). При этом вы должны смотреть вдоль стены. Теперь очень медленно поворачивайтесь к стене, где-то на 1/8 угла поворота (примерно 20 градусов). Далее — бросайте гранату. Граната пройдет сквозь (!!) стену, и следующим нажатием клавиши Ctrl либо левой кнопки мыши вы рвете гранату вместе с товарищем, засевшим в соседней комнате.

Принцип шестьдесят первый

Эх, подлый это прием, конечно... Когда заходите в Setup, наберите SETUP /R. Во время игры нажимайте K, чтобы узнать местоположение товарища. Его удивлению не будет пределов, также как и количеству его истерзанных тел, — по полдюжины в каждом укромном месте, где он любил устраивать засады...

Принцип шестьдесят второй

При старте игры вы должны быть MASTER. В Options выберите Record Demo (до начала самой игры). Во время игры, нажав K, вы начнете видеть глазами своего оппонента.

Принцип шестьдесят третий

Когда происходит поединок один на один в замкнутом помещении, используйте стероиды для ускорения своих перемещений. Плюс к тому, если приятель — фанат Shrinker, то стероиды позволят нейтрализовать эффект его оружия.

Принцип шестьдесят четвертый

Загрузите последний уровень третьего эпизода. Уровень сложности — максимальный. Поиграйте часок-другой, и черт с ним, что вашей крови на стадионе будет не меньше, чем моего словесного поноса на этих страницах. На следующий день — тот же эпизод, тот же уровень, та же сложность. И так недели две. Вы разовьете то самое главное, что нужно в любом 3D action — реакцию. А смекалку, играющую в Duke Nukem 3D куда как большую роль, чем в DOOM или Quake, вам разовьют любящие вас друзья...

Принцип шестьдесят пятый

Любите своих друзей той любовью, какую они испытывают к вам. И пусть эта любовь — до определенных пределов, конечно же — будет граничить с некрофилией. И, самое важное: если ваши друзья не читают "Навигатор", то не показывайте им эти принципы и даже не заговаривайте о них. Жизнь ваших друзей станет намного богаче и полнее, когда они встретятся с вами в Dukematch!

Геймер



■ Встреча подле микрофона: устроим конкурс по вокалу?..



■ Надеюсь, ты будешь гореть вечным пламенем, друг...

STORY

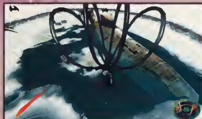
MDK:

Выдержки из дневника доктора Флюка Хокинса

14 августа 1996 года 3:45 по Гринвичу
Запись номер 00.0001

Представляю, как разозлились чинуши из НАСА! Стоит вам сделать что-то достойное, как они тут как тут со своими дурацкими запретами. В конце концов, это моя собственная ракета, так какое их собачье дело? Довольно, меня ждут исследования Внешних Орбит! Да, конечно, со временем отлета вышла небольшая ошибка (что-то с часами — это мы исследуем позже), но на орбите мы с Куртом все исправили и легли на первоначально выбранный курс. Сперва-то мы полетели прямо к Солнцу, зато теперь все в порядке. Наш полет будет продолжаться лишь пять дней, а Курт уже хочет на Землю.

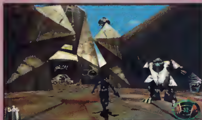
В этот журнал я буду заносить по порядку все значительные события, которые будут происходить в ходе экспедиции. (На полях: Чтобы Нобелевскому комитету было легче признать мои заслуги в области Астрономических исследований.)



Подумать только! Мы в космосе!! Уж теперь-то я докажу всем этим ученым умникам, что Внешние Орбиты действительно существуют! Это будет самым потрясающим открытием со времен теории относительности Эйнштейна. Мое имя будет стоять рядом с именами Коперника и Галилея! Ах, если бы мама могла это видеть!

22 августа 1996 года 2:43 по Гринвичу
Запись номер 00.0008

Страшное разочарование. Внешних Орбит НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Должно быть что-то случилось с моими приборами там, в обсерватории (чего еще было ожидать от наблюдения с Земли?). Решил остаться здесь, на орбите, пока не открою ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ, что может заинтересовать научную общественность (не могу же я просто так вернуться на Землю, где меня будут критиковать и высмеивать). На карту поставлена моя научная репутация! По крайней мере, теперь у меня есть время, я могу посвятить его научным исследованиям и уже не беспокоиться об атмосферных помехах. Для новых великих открытий у меня достаточно материалов плюс все то оборудование, что предназначалось для исследования Внешних Орбит. Я уже даже начал частичный демонтаж (хотя и не самым научным образом). Прежде всего, выбросим внешнюю термоизоляцию — нам потребуется больше дополнительной элеккктттроэннергттии. Э-э-э! Пшпоччемммму тттаккк хххолллллодддднно!? Лллуччше пппоссттттавлю вссе нназадддд...



Вернул термоизоляцию на место. Сказал Курту, что нам придется слегка задержаться в космосе. Сперва он немного упирался, но я показал ему, что видеомагнитофон можно программировать, и этот ребенок оставил меня в покое. Думаю, что моя работа займет, по крайней мере еще неделю. Вот тут бы мне пригодилась чья-нибудь помощь (может быть сделать робота? На полях: Надо просмотреть материалы по робототехнике). Обнаружил, что во время возни со всем вышеупомянутым оборудованием я случайно разобрал часы. Ну и ладно, исправлю позже...



10 мая 1997 года Неизвестно сколько по Гринвичу
Запись номер 00.0201

С моим роботом-кофеваркой что-то случилось. Он стал посылать радиограммы в какой-то маленький английский городок, угрожая "сровнять его с землей", а потом принялся крушить все вокруг. Когда эта железяка стала долбить кофеваркой в мой парашют ручной вязки, Курт наконец-то застрелил его из позитронного "пестика" (это он так его называет) — молодец, парень! (На полях: посмотреть исторические случаи героизма в космосе). Ну, вот, еще год работы насмарку...

Он все еще зол на меня (Курт, а не робот), слоняется по кораблю, ворчит, что писать фильмы больше некуда... Ну почему он все время торчит перед своим «видаком» и не удосужится даже взглянуть на великолепие космоса перед нами! Что может быть интереснее самой вселенной?

21 июня 1997 года ???? по Гринвичу
Запись номер 00.0232

Курт расстроен — смотрит букой и не разговаривает или говорит, что ему скучно и что "делать в этой консервной банке нечего". Хорошенькое дело! Я, конечно, использовал при постройке ракеты вторичный алюминий, но консервные банки!!!?? Нет, все-таки ему придется научиться думать о нашей ракете как о доме.



Но довольно о грустном. Я начал работу над новым продуктом генной инженерии — "рабочей собакой". Она должна стать мне больше, чем просто правой рукой. Пес возьмет на себя основную часть хозяйственных дел (надеюсь, хоть это немного обрадует Курта), а еще я научу его самому сложному — слушать. Ну и, в конце концов, мальчику будет с кем поговорить. А назову я его Бонс.

8 мая 1998 года ???? по Гринвичу
Запись номер 00.0445

Прошел почти год с тех пор, как я создал Бонса. Курт здорово обрадовался и назвал его Максом (вот уж не знаю, почему). Пожалуй, я дал Бонсу слишком много мозгов — пес постоянно возмущается, что ему приходится работать. Хорошо еще, что я не вставил ему голосовые связки! Впрочем, он и без них неплохо обходится.

В промежутках между делами Бонс читает книги и занимается своим любимым огородом, который он развел в одном из отсеков. (На полях: изучить исследовательскую активность искусственных форм жизни). А вообще-то Бонс работает здорово. Когда я проектировал себе помощника, компьютер добавил ему лишнюю пару лап — это не было моей идеей, однако придало псу устойчивости и здорово помогает ему при общении. Дело в том, что уже через две недели после создания эта псина разработала свой собственный язык жестов. Когда его что-то волнует, он начинает жестикулировать так быстро, что кажется, будто он добывает огонь трением.

Бонс исправил большую часть оборудования ракеты, а еще — нет, действительно, великолепное создание! — он починил кофеварку! Правда, кофе у нас, в общем-то, не осталось... Впрочем, пес служит верно и старается выполнять все наши пожелания. Другое дело, что он не всегда дожидается, пока мы ему их выскажем... Курту Бонс понравился — теперь они растут вместе. Я бы слепил еще одного, но не хватает некоторых запчастей, да и вообще, ну зачем мне тут сразу две псины, добывающие огонь трением во время оживленной совместной бе-

седы. (На полях: не забыл ли я выключить утюг перед отлетом?)

1 августа 1998 года (?) по Гринвичу

Запись номер 00.0466

Наконец–то!!! Похоже, я открыл нечто, что заставит всех забыть нашу неудачу с теорией Внешних Орбит и наконец–то принесет нам известность и славу. На окраине галактики я обнаружил странную электромагнитную аномалию. Что это? Результат деятельности внеземной цивилизации или же просто какие–то природные процессы? Исследования этих аномалий требуют гораздо больше времени и сил, чем я могу себе сейчас позволить, так что ими придется заняться Бонсу (несмотря на свой странный вид, он очень даже неплох и полезен), а я продолжу другие эксперименты (я уже почти изобрел автоматический перелистыватель страниц, способный выдержать прямое попадание ядерной боеголовки! Это будет потрясающе!). Благодаря Бонсу иногда мне удается–таки оказаться в двух местах одновременно.

5 ноября 1999 года (?) по Гринвичу

Запись номер 00.0601

Продолжаю изучение странного электронного луча, который в настоящее время движется от одной планеты к другой — в сторону внутренних планет нашей солнечной системы. В результате интенсивных исследований и великолепных расчетов я пришел к выводу, что эти электронные лучи просто огромны. Мои исследования показывают, что чем дальше от наблюдателя расположен объект, тем меньше его кажущиеся размеры. Располагая этим знанием, я смог предположить, что электронный пучок вовсе не увеличивается, как мне казалось раньше, а просто движется в нашу сторону, причем с ужасающей скоростью!

Итак, Бонс и я продолжаем наши исследования. Похоже, что пучок приближается к месту нашего положения и мы сможем как следует изучить его вблизи. (На полях: такое впечатление, что лучом управляет какая–то сила, которая прежде, чем войти в пределы солнечной системы, занималась ее изучением.) Я сообщил на землю о своих открытиях (я даже отправил им немного выращенных Бонсом апельсинов), но они даже не обратили внимания. Что ж, это их личное дело...

Ага, так–то лучше! Терпеть не мог этот карандаш! Так, о чем это я... Черррррррт! Нас ударили!!! Пучок уже здесь... Земля прямо у него на пути... мы — должны — предупредить — не успеть. Черррррт!!!!!

6 ноября 1999 года (?) по Гринвичу

Запись номер 00.0601

Сегодня ничего особенного не произошло и мне наконец–то представилась возможность выспаться. На корабле ужасный беспорядок — Бонс явно отлынивает от уборки.

Прошлой ночью мне приснился дурацкий сон. Как будто у каждого человека появился злой двойник — в виде цыпленка в маске. Конечно, это странно, но с реальностью не сравнить.

7 ноября 1999 года (?) по Гринвичу

Запись номер 00.0602

Проклятие! Пучки! Я совсем забыл про них!

УЖАСНОЕ НЕСЧАСТЬЕ!!!!!

Бонс переделал монитор и теперь мы можем следить за событиями как по телевизору. В результате вторжения разразилась гигантская черно–белая буря, неотличимая от телевизионных помех. Сколько это продлится? Население земли захвачено инопланетными существами, названными Всадниками Луча, а управляет ими некое создание по имени Гюнтер Глат. Их план оказался чрезвычайно прост — они движутся по Земле на огромных механических городах (диаметром несколько миль!) и поглощают все, что попадается им на пути. Либо им нужны полезные ископаемые и руда, либо урожай картофеля. Во всяком случае, после них не остается ничего, кроме перекопанной почерневшей земли.

И почему они все время выбирают для нападения самые населенные участки?! Почему, скажите мне?! Почему? Почему? Почему? Почему?

Земные армии уничтожены. А все силы, избежавшие уничтожения, не в состоянии оказать никакого сопротивления. Новогодних праздников не будет. Похоже, мне ничего не остается, как отвоевывать планету для человечества. (На полях: куда я дел мой клеевой пистолет?)

7 ноября 1999 года Немного позже.

Запись номер 00.0603

Поскольку я уже стар, а у Бонса слишком много лап (ни один скафандр на него не налазит), героем будет Курт. Это даст мне время скоординировать все исследования и изобрести новое оружие, пригодное для битвы с Всадниками Луча. Над спецкостюмом и прочим оборудованием я работал дни и ночи (хорошо, что кофеварку починили!), так что теперь очередь Курта спасать человечество от полного уничтожения.

К счастью, большая часть моих изобретений последних нескольких лет сохранилась (в более или менее целом виде). Их только нужно немного доработать, и они будут готовы к употреблению. Бонс здорово помог мне привести спецкостюм (да и Курта тоже) в боевую готовность. По крайней мере, я думаю, что нам это удалось.



Итак, Курт, вот пара слов о твоем задании. Похоже, на то, что механический город управляется кем–то вроде главного пилота. Если его уничтожить, то вся эта здоровенная машина должна остановиться. Бонс считает, что при этом город немедленно отправится по лучу туда, откуда пришел. Так что будь готов покинуть его, если это произойдет.

Помни, парень, мы, я и Бонс, будем все время помогать тебе при выполнении твоего задания, несмотря на разделяющие нас 240 миль. Я буду трудиться не покладая рук, пока не смогу вооружить тебя всем, что удастся создать при помощи моей фантазии и запасных частей корабля. Новые изобретения я буду пересылать тебе, как только они будут готовы, - ты сможешь испытать их прямо "в полевых условиях" (так, кажется, говорят военные?). Поскольку я не смогу спускаться и объяснять тебе, как все эти штуки работают, я попробую сделать что–то вроде голографического проектора, чтобы ты понял, как ими пользоваться. Впрочем, у всех этих изобретений есть кое–что общее: они служат, чтобы тем или иным способом — пассивным или активным — помочь пришельцам расстаться с жизнью.



Итак, Курт, теперь дело за тобой. Обо мне и Бонсе не беспокойся — нам будет чем заняться. Сконцентрируйся на своем задании, а мы будем тобой гордиться.

А когда ты спасешь Землю и вернешься, тебя будут ждать чай и свежие булочки. Это самое меньшее, что мы можем сделать для такого героя, как ты.

Все, мой мальчик, тебе пора — Бонс только что сбросил на парашютах твое оборудование — теперь тебе придется его ловить. (Нет, определенно этой собаке нужно успокаивающее!)

Счастливого пути! И не забудь пригибать голову.

Флюк Хокинс

перевод с английского выполнен Василием Андреевым по поручению редакции

Jagged Alliance Deadly Games

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

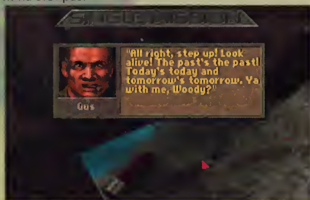
Рассказ "Смертельные игры" сделан на основе действительных событий, имевших место быть после того, как некто Геймер (то есть я) поместил некого Дениса Давыдова (то бишь автора данного рассказа) во мною созданный уровень к Jagged Alliance Deadly Games. Рассказ в точности соответствует игровой реальности и предназначен в первую очередь для тех, кто знает и любит эту великую и невревзойденную в своем роде игру.

Экстравагантное вступление

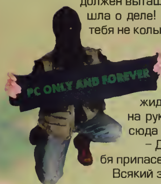
Как обычно, Гус Тарбаллс был многословней самой языкастой старухи.

– Все спок, давай двигай! Кажись живым! Прошлое останется в прошлом! Сегодня – это сегодня, а завтра будет завтра. Эй, приятель, ты меня слушаешь? – толстая гавайская сигара дымилась во рту Гуса подобно уменьшившейся в размерах трубе от парохода, интенсивно наполняя комнату, где мы сидели, терпким пряным ароматом выкуренного табака.

– Надеюсь, ты религиозен. Потому что на этот раз тебе придется скликать всех своих святых, чтобы не ударить лицом в грязь! – Гус изощрялся в красноречии, а я размышлял над тем, что до сих пор не имею ни малейшего понятия о том задании, которое мне предстоит на этот раз.



– Нехорошие парни держат взаперти, в самой южной постройке сектора, некого Альберто Юрайи, и ты должен вытащить его оттуда, – наконец-то, речь пошла о деле! любопытно, а кто это такой? – Пусть тебя не колышет, кто он и что он. Позволь папе думать об этом! Запомни одно: он важнее, чем весь ад и половина рая. Отведи Юрайи на северо-восток сектора – там вас будет дожидаться дожидается майор Грегори. Сдашь Юрайи на руки майору – и можешь возвращаться сюда за тридцатью тысячами зеленых.



– Да, и чуть не забыл. У меня тут для тебя припасен небольшой подарочек!..

Всякий знает, что Гус – скряга. И если он готов отвалить аж тридцать штук – значит, работа предстоит и впрямь нешуточная. Мне потребуется лучшее из того кровожадного отребья, что может предложить Ассоциация.

Перекинув сумку с новеньким гранатометом – "подарочком" – через плечо и стиснув ладонь Гуса, по степени шершавости не уступающую наждачной бумаге, я отправился навстречу своей малопонятной судьбе в лице Альберто Юрайи, который был непонятно кем, но которому повезло оказаться достаточно важным, чтобы нашлись те, кто захотел его выручать.

Ассоциация Международных Наемников - A.I.M.



Ivan.

Првым, к кому я обращаюсь, становится Иван Долвич из России. *"Я рад работать на тебя,"* – говорит он ровным голосом, и непонятно, действительно ли он рад, как заявляет, или же это просто дежурная фраза, пришедшаяся к месту. Да кто их разберет, этих русских!



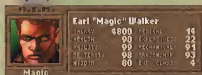
Nails.

Закон преследовал зеленоглазого Эдгара Сморта по прозвищу Нэилс повсюду, где он побывал со своей байкерской шайкой гангстеров. Объездив весь континент, он присоединился к Ассоциации в тот день, когда законники окончательно загнали его в угол.

- Эй! Ты и вправду из тех, кто предпочитает сбрасывать тела в реку? Я надеюсь, что так, потому что тогда работать на тебя будет удовольствием. У нас с тобой общее хобби. Хахха... Ха!

Нэилс – бывалый рокер, набитый остротами и прибаутками, как никто другой. Он немного медлителен, но вполне пристойно стреляет, да к тому же смыслит в механике и взрывчатке.

- Ща! - откликается Нэилс на мое предложение. - Мне надо... четыре минуты, чтобы поцеловать мою цыпочку на прощанье, и я на ногах!



Magic.

В Эрле Уокере, по кличке Мэджик, меня прельщают прежде всего навыки механика – на случай, если придется орудовать отмычками над каким-нибудь особо неподатливым замком. Ну и, кроме того, Мэджик на-

верняка будет лучшим стрелком в команде. Его гонорар – аж пять штук баксов, но оно того стоит.

– Да! Это будет адски... – хрипящим шепотом тянет он, и я чувствую, как у меня под кожей пробегают мурашки.



Fidel.

Кубинец Фидель Дахан замешан в катастрофе на Канкане, и сразу несколько организаций готовы мать родную продать за его голову, – однако, до сих пор Фиделю удавалось опережать их на шаг. Он не слишком умен, своенравен и едва лопочет по-английски, но лучшего специалиста по всему взрывающемуся мне в Ассоциации не сыскать. Как говорится, выше только Майк – тот, которого считают одним из убийц Кеннеди.

– Увидишь Херла... Скажи, Фидель передает ему "Хелло!", – даже не просит, а почти что требует от меня Фидель, когда я затеваю с ним разговор о работе. И, если вдуматься, то в этом кратком послании – весь Фидель, какой он есть.



Scope.

– Я горю нетерпением попасть на это задание. Каждая новая вербовка является для меня возможностью поддержать себя в форме.

Шейла Стерлин входила в состав британских спецвойск, оперировавших на территории Белфаста. Ее прозвали Скоуп, что значит "оптический прицел", потому что лучшее, что она умеет в жизни, это стрелять, и стреляет она так, что в Ассоциации ей позавидует большинство мужчин.

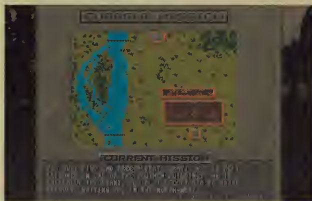
Скоуп становится последней, кого я включаю в команду. Пять человек – вполне достаточно, чтобы, как говорит Гус, "заварить им кашу". Команда обходится мне в *13100* баксов, и больше пятнадцати косарей мне останется, если удастся преуспеть на задании. Вполне достаточно, чтобы почувствовать к себе уважение и шиковать всю следующую неделю!.. Впрочем, кто знает, чем вся эта очередная затея кончится...

В преддверии

Атака на сектор будет строиться таким образом, что впереди пойдут Мэджик и Скоуп – они бесшумны, быстры, к тому же Мэджику предстоит отмыкать дверь в южное здание, где держат Юрайи (если дверь заперта), и пропускать команду вовнутрь.

Следом за ними вторым эшелоном двинутся Иван и Нэилс; Ивану я вручаю полученный от Гуса гранатомет – прикрывать острие атаки, то есть Мэджика и Скоуп. У такой диспозиции есть два минуса: во-первых, "Узи" Ивана не предназначен для стрельбы издалека, а во-вторых, для гранатомета нет пока что ни одной гранаты. Последнее поправимо: в секторе нас будет ждать Кэмптон, мой старый друг; он обещал подкинуть нам чего-нибудь огнеопасного.

Подрывник Фидель, нагруженный взрывчаткой, как фасолевый суп фасолью, будет замыкать группу. Я не уверен в нем ни на грош, но скудоумный кубинец слишком многое умеет, чтобы от него можно было отказываться.



По данным Гуса, сектор кишмя кишит "краснорубашечниками". Неведомым мне образом к Гусу попала карта минных полей сектора – так что моей команде будет одной зубной болью меньше. Однако, есть все основания полагать, что это – далеко не все сюрпризы, которые нам уготованы. Что касается Юрайи, то, как я понял, его охраняет легендарный Дайтон – профессиональный наемник с гигантским послужным списком, могущий равняться с самим Майком из Ассоциации.

Вот такие вот пироги. И – время бить в большой барабан, как говорят перед выходом на тропу войны в одном индейском племени, не помню где обитающем.

Время бить в большой барабан

Как и всегда, до сектора – точнее, до его крайнего юго-запада – добрались успешно. Там команду уже встречал Кэмптон – чахоточного вида старик с грязными патлами седых волос; глядя на него, трудно было поверить, что даже сейчас он стреляет не хуже, чем, скажем, Нэилс или Фидель. Припасенная им амуниция была поистине царской щедростью. Иван сразу же разжился связкой гранат с горчичным газом (Mustard Gas) для своего гранатомета, Нэилс, кровожадно ухмыляясь, подхватил мортиру с двумя бомбами к ней, а Фидель с надменным видом присовокупил к своей коллекции еще одну связку динамитных шашек со взрывателем. И – настал черед навести шороху в курятнике.



Юрайи должны держать в ближайшей к нам постройке – в "Корыте", как мы условно озаглавили ее. На все про все нам отводится 28 ходов.

1 ход. Мэджик и Скоуп пересекли мост и затаились

в зарослях подле ручья. Прочая часть команды, рассовав оружие по безразмерным карманам защитного цвета курток, сгруппировалась подле моста, не переходя его.



2 ход. *"У меня кнопкоголовый!"* – ничего не подозревающий боевик направлялся вдоль южной стены Корыта, не ведая о нашем присутствии; Мзджик молнией промчался к пяти деревьям, живописной группой расположившихся около входа в Корыто, и, не целясь, всадил в своего "кнопкоголового" две пули. Дело довершили Скоуп и подоспевший Иван – и первый освобожденный от телесной оболочки дух ракетой "Челленджер" взмыл к благодатным небесам. Но в целом ситуация складывалась опасная: команда сгруппировалась на тропинке между Корытом и мостом, а Мзджик, вырвавшись вперед, оказался у входа один-одинешенек.



AI /ответный ход противника\: Из-за дальней постройки (ее мы прозвали "Цитадель", потому как в ней было множество окон, походящих на бойницы) вылетела пуля и взбесившейся кошкой царапнула Мзджика по щеке – вот и еще один "нехороший" пожаловал на нашу голову.

3 ход. Мзджик уверен, что дверь – вход в Корыто – заперта изнутри. Команда в полном составе группируется под прикрытием Пяти Деревьев (вновь условное обозначение), Мзджик перемещается поближе к двери.

AI: Началось! Сразу трое выскакивают вдали из-за угла Цитадели, и меткий выстрел находит Нзилса, заставляя его тонко, почти по-детски, вскрикнуть. Ответ приходит немедленно: один получает пулю в грудь от Скоуп, другого оглаживает свинцовый вестник Ивана, – но до летальных исходов далековато. И, когда появляется четвертый и бьет по Пяти Деревьям из гранатомета, я понимаю, что мне моих наемников надо отводить, иначе их насадят на вертел, как рябчиков. Граната по счастливой случайности не взрывается – но вряд ли так повезет и во второй раз.

4 ход. Общий отход за Корыто. Оказавшийся там неумеха-"красняк" ложится навзничь с раскаленным металлом в груди – хвала Мзджику да Ивану.

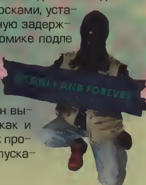
AI: *"Близкий зов, мужик,"* – философски изрекает Мзджик. Добро пожаловать, первый сюрприз: один за другим грохочут несколько мощнейших взрывов, превращая тропинку от моста к Корыту в толченый порошок. Одно из Пяти Деревьев, недоуменно чавкая бахромой вывороченных из земли корней, рождественской хлопушкой взмывает в воздух, и мелкие камешки осыпают команду подобно конфетти. Н-да, кажется, я вовремя увел людей за дом – иначе сейчас вместо слаженной команды убийц у меня была бы груда дымящегося мяса.



5 ход. Прорыв через дверь не удался – но есть другой способ. Если бы команда ворвалась в Корыто через главный вход, то оказалась бы зажата между теми, кто наверняка забаррикадировался внутри, и группой, надвигающейся из-за Цитадели с гранатометчиком во главе. Имея в своем распоряжении план Корыта, я знал, что вход в Корыто – крохотные сени, где команда из пяти человек оказалась бы зажата, как в тисках.

Что ж, не мытьем, так катаньем. Фидель закладывает динамит в прореху между досками, установив взрыватель на минимальную задержку, и укрывается в маленьком домике подле Корыта – в летней кухоньке; Скоуп и Нзилс присоединяются к нему. Что называется, войдем там, где нас не ждут.

Тем временем Мзджик и Иван выскакивают из-за угла Корыта: как и предполагалось, четверка давних противников (или это уже другие?) спуска-



ется к нам от Цитадели и они заметно ближе, чем были раньше, что превращает их в отличные мишени. Мзджик, не удосуживаясь прицелиться, снимает ближайшего четырьмя точными выстрелами; Иван апробирует на остальных свой гранатомет, и те кувыркаются в траву, корчась от рвущего легкие в клочья горчичного газа. Возможная атака с тыла пока что отражена, и Мзджик с Иваном ныряют под прикрытие Корыта.

Тут я замечаю интересную деталь. При планировании штурма Мзджику и Скоуп отводилась роль арьегарда. Но верно говорят, что ни одно сражение не происходит так, как задумано в штабе! Мзджик вдвоем с Иваном теперь держат тыл, а вперед выдвинулись Фидель и Нзилс...

6 ход. Грохочет гром, и Корыто дает течь, обогатившись широкой брешью. Не зря мне приходится терпеть Фиделя – свое дело он знает. Команда стекается к пролому; подле него замечен едва не расколотый надвое взрывом, но еще живой боевик – для того, чтобы отправиться к праотцам, ему не доставало пули Скоуп.



AI: Навстречу команде выскакивает еще один "краснорубашечник", должно быть, очумевший от неожиданности. "Редхок" Фиделя проделывает в нем две амбразуры, ответный выстрел боевика срезает листья с дерева над кубинцем и затем, вслед за добивающим выстрелом, звучит хладнокровная эпитафия: *"Хорошо, очень хорошо"*, - оказавшегося на месте Ивана.

7 ход. Команда наконец-то вступает в Корыто. Засевшего по ту сторону пролома типа, кровожадно подхихикивая, укладывает Нзилс – настал черед бывалого байкера сказать свое слово. *"Я вижу врага!"* – сообщает Иван:



неприятель притаился в забаррикадированной неподъемными ящиками комнатке в восточной части Корыта; вскоре он погружается в пучины бесконечности, отягощенный свинцовыми грузилами из стволов Мзджика и Ивана. Внутри, укрывшись за серобелыми столами, оказывается вся команда, кроме Фиделя.

AI: Боевик с гладкой как бильярдный шар головой показывается из-за угла Корыта, там, где вход; он мажет, стреляя по Фиделю, и позорно отскакивает обратно за угол.

8 ход. *"Не дай бог, кровь попадет на мою косуху!"* – Нзилс теряет жизнь каплю за каплей, аптечка у Скоуп, но перевязывать его недосуг; впрочем, байкера больше заботит не здоровье, а кожаная куртка, которую он ценит превыше всего на свете. Группа решает текущую тактическую задачу – необходимо закрепиться в главном помещении Корыта. Залп из Иванова гранатомета накрывает забаррикадированную восточную комнатку, и оттуда слышен жалобный вскрик, подтверждающий, что там был еще кто-то. Мзджик и Скоуп перемещаются в западное крыло постройки и снимают сразу двоих: одного в проеме ведущей в северную часть Корыта двери, другого, находящегося на улице, – через окно. Фидель втянулся вовнутрь – последним. Нзилс в стоящем у стены ящике отыскал динамит, но, заметив плохо скрытый взрыватель, не рискнул этот динамит подобрать...



9 ход. Плохи дела. Очень плохи. Северная часть Корыта – узкий коридор с окнами на каждом шагу. Почти касаясь Корыта, севернее стоит Цитадель, и ее окна находятся напротив окон Корыта. Чуть ли не в каждом окне мелькает красный цвет – боевики. В конце коридора – дверь в совсем маленькую комнатку, и можно голову давать на отсечение, что Юрайи, а вместе с ним и охраняющий его Дайтон – там.



Пройти через коридор нереально: едва сунувшийся туда Мзджик вынужден опрометью нестись назад, ще-

дро орошаемый осколками вылетающих из окон стекол и выбиваемой из потолка крошкой. Тупик. Зайти снаружи и заложить динамит под стену комнатки тоже нельзя – комнатка слишком мала и можно гарантировать, что взрыв уничтожит не только Дайтона, но заодно с ним и Юрайи, что будет весьма некстати. Поставленный Чернышевским вопрос "Что делать?" становится более чем актуальным.

Что ж... Стоп! Почему забаррикадирована восточная комната? В ней нет дверей, нет окон, и единственное, в чем она имеет смысл, – держать под обстрелом проделанный фиделевским динамитом пролом... Однако ведь, не предвидя же возможность подобного, ее так обустроили!

А, будь что будет, терять нечего! Фидель закладывает динамит под баррикаду из ящиков, а Иван добивает раненого боевика, находящегося по ту сторону баррикады. Оба отбегают подальше. Все пятеро наемников перебираются в район пролома.



10 ход. Взрыв разметал не только баррикаду, но и подорвал болванку со слезоточивым газом, оставшуюся от одного из убиенных боевиков. Мэджик проносится через газовое облако и, едва оказавшись в комнате, видит в висящем на стене шкафчике пульт и рычажок на нем. "Это может быть подстава!" – замечает он, но тем не менее опускает рычажок.



Да! Цитадель одевается в серое облако смрадного дыма, вовлекаемая в круговорот чудовищного вальса закружившим ее огненным шквалом. Иван и Скоуп вдвоем влетают в коридор и мчатся мимо отверстых пастей окон, совсем недавно грозивших острыми клыками пуль. Однако радоваться рано: рвавшиеся заряды содержали обычный слезоточивый газ. Засевшие в Цитадели охранники временно ослеплены и не видят дальше собственного облитого жгущими слезами носа, но скоро они прозреют и тогда...

Дверь на дальнем конце прохода, к которой стремятся Иван и Скоуп, распахивается и им навстречу выступает Дайтон. Замахнувшись, человек-легенда швыряет гранату, но... и на старуху бывает проруха. Ударившись о притолоку, горчичный газ накрывает его самого и Ивана; оба они падают как подкошенные. Скоуп в упор всаживает в него пулю, но Дайтон частично уклоняется, плюс к тому он бронирован, как танк времен Второй Мировой войны. Меж тем в коридор вбегает Фидель, но кубинец заметно отстает от своих быстроходных напарников. И – о, да! – за спиной Дайтона возникает Юрайи и из неведомо где раздобытого им пистолета всаживает в Дайтона пулю. Альберто Юрайи жив, а победа уже столь близка, что казалось бы, протяни руку – и сможешь пощупать...



11 ход. Мэджик расправляется с давно маячившим подле Корыта лысым, облегчая себе и другим жизнь. *"Скажи им, Мэджик послал тебя"* - напутствует он отлетающую на небо душу боевика. Нэилс садится на страже в проломе. В "Коридоре Смерти", как его уже меж собой окрестили наемники, сейчас решается судьба всей операции.

Иван, Скоуп и Фидель всаживают в оглушенного Дайтона шесть пуль, еще две добавляет Юрайи, но человек-легенда все еще шевелится, в последней агонии силясь дотянуться до откатившейся к окну винтовки. Меж тем слезоточивый газ в Цитадели рассеивается; Дайтон своим телом загораживает вход в комнату, и, если он не отойдет в мир иной в самом ближайшем будущем, коридор вновь окажется под простреливаемым огнем. И это станет концом всего.

Al: *"К счастью, сегодня я надел мои удачливые носки!"*, побелевшими губами выговаривает оказавшийся ближе всего к окну кубинец, которому действительно везет: по нему даны четыре выстрела, и все мимо. Прицелиться охранникам Цитадели мешают слезящиеся глаза. Но это скоро пройдет.

12 ход. Есть!!! В три выстрела Скоуп добивает Дайтона. Чтобы уничтожить человека-легенду, потребовалось 13 пуль! Поистине достойного (а точнее живучего) противника уготовила нам судьба. Теперь надо вывести Юрайи, но противник в Цитадели уже ожил и это будет не так-то просто сделать, когда осиное гнездо разворочено. Фидель убегает назад в основную часть Корыта (пока это возможно), Скоуп и Иван вместе с Юрайи скрываются в комнатке, где держали Юрайи – она не простреливается.

Иван надевает оставшуюся от Дайтона газовую

маску. У него сильное кровотечение – брошенная Дайтоном граната не обошлась ему даром. Мзджик и Нзилс тем временем идут к входу в Корыто, в прихожую, чтобы открыть дверь для Юрайи, когда он вырвется из Коридора Смерти.

13 ход. *"Чиррио!"* – Скоуп сшибает типа, держащего под прицелом выход из узилища Юрайи. Показавшийся за ее спиной исходящий кровью Иван находит в себе достаточно сил, чтобы переправить в окно Цитадели порцию горчичного газа посредством гранатомета (вот и вспомнишь после этого Гуса добрым словом!). Наконец-то среди защитников Цитадели появились первые жертвы – команда перешла в атаку (??? команда подвергла Цитадель интенсивному обстрелу) на Цитадель, с тем чтобы подготовить для Юрайи безопасный проход в центральную часть здания.

Нзилс подбирается к единственному окну, выходящему в Коридор Смерти из центральной части Корыта, и выпускает заряд из полученной от Кэмптона мортиры. Снаряд проносится сквозь глазницы двух окон, но третью миновать ему не суждено: рука байкера дала малую осечку и окно исчезает вместе с участком стены. В Цитадели возникает пролом. В распахнутой настежь глотке пролома маячат подкошенные взрывом, но отнюдь не испустившие дух "краснорубашечники"; их разят пули Мзджика и Фиделя, но боевики пока только ранены. И теперь ситуация складывается таким образом, что уже команда простреливает Цитадель со стороны Коридора Смерти, не давая охранникам очухаться и оформить серьезную оборону.

У меня появляется идея переключить Фиделя к обороне выходящего на западную сторону Корыта окна, но это оказывается пустой затеей. *"Оставь меня в покое, я занят!"* - плаксивым тоном восклицает кубинец и я поневоле следую его просьбе. Воистину, осел – он везде осел!

AI: Кажется, дорога очистилась. Я даю Юрайи "добро", и он кувырком мчится через Коридор Смерти. В проломе возникает боевик, стреляет навскидку, попадая незнамо куда, и ныряет под ставшую ненадежной защиту стен Цитадели – осторожный!

Юрайи благополучно минует Коридор, он внутри.

14 ход. *"Я обливаюсь кровью!"* - патетично восклицает Иван (и куда только девалось его стоическое спокойствие?..). Фидель и Мзджик вбивают последние пули в ранее подбитых боевиков, тщетно пытающихся отползти из пролома вовнутрь Цитадели. *"Мне проверить пульс, нет?"* -иронично спрашивает Фидель, демонстрируя зачатки чувства юмора. Скоуп бросает под ноги Ивану аптечку и пробегает через Коридор Смерти. Сам Иван на подобный подвиг неспособен – ему предстоит перевязывать себя. Команда на некоторое время (а скорее – уже теперь до конца операции) остается вчетвером.

AI: В проломе возникает давешний осторожный боевик и стреляет по охраняющему внутреннее окно Корыта Нзилсу. *"Хе-хе! Так близко, что можно было б подрезать ей хвост!"* – усмехается байкер на шмальнувшую в миллиметре от его левого уха пулю.



15 ход. Осторожный боевик, должно быть, поверил в свою звезду, потому как он остался стоять в проломе, как холм на ровном месте. Его вера оказалась напрасной: Нзилс сквитался с ним за чуть не оставившую его одноухим пулю, заплатив по двойному тарифу, – и боевик отошел в мир теней забытых предков. Настал черед Мзджику проявить свои способности механика – и он с честью подтвердил их, легко отомкнув входную наружную дверь в Корыто. Выйдя наружу, Мзджик натыкается на очередного "кнопкоголового", бесцельно обретающегося снаружи, и вышибает его одним выстрелом не целясь. *"Скажи им, Мэджик послал тебя"*, - изрекает он в своей обычной манере.

AI: Юрайи выбирается на свежий воздух и оказывается в радиусе обстрела из пролома Цитадели. В нем возникает боевик – сколько же их там?! – стреляющий очень неточно. Для Юрайи уж в который раз за сегодняшний день все складывается благоприятно.

16 ход. Нзилс, удобно устроившийся у внутреннего окна Корыта, приканчивает боевика, стрелявшего в Юрайи. *"Счастливого пути, мотороллер!"* - весело хрипит он, перезаряжая винтовку.



Пока Иван перевязывает раны, а Нэилс обстреливает пролом в стене Цитадели, прочая часть команды и Юрайи оказываются на свежем воздухе и направляются на север.

Как утверждал Гус, майор Грегори, которому надо передать с рук на руки Юрайи, ждет на крайнем северо-западе, судя по всему, за северным мостом, по ту сторону ручья. Если не произойдет ничего непредвиденного, то миссия близка к завершению – задолго до положенных 28 ходов.

AI: Непредвиденное приходит в форме боевика, появляющегося с севера и ранящего Юрайи; по счастью, эта рана – не более чем царапина.

17 ход - 19 ход. Путь к мосту перекрывают трое боевиков. Должно быть, это остатки противостоявших нам сил, последняя потуга повернуть колесо судьбы в обратную сторону. Нэилс расшвыривает их снарядом, выпущенным из мортиры, и три хода требуются на то, чтобы оставшаяся вчетвером команда (Иван занят самоврачеванием) очистила путь к северному мосту. Бой не проходит для команды бесследно: Скоуп и Фидель обогащаются свежими боевыми шрамами. К счастью, в этот раз ничего серьезного.

20 ход. Юрайи, эскортируемый Мэджик и Скоуп, с поразительной проворностью устремляется к вожделенному мосту. Похоже, заработанное легкое ранение не слишком его беспокоит. Фидель обнаруживает выпавший из кармана одного из боевиков бумажник – в нем около трех тысяч долларов. Приятная находка.

Иван закончил с перевязкой и приступает к обходу Корыта, собирая лежащую на местах уничтоженных боевиков амуницию.

21 ход. Команда ждет новых сюрпризов от крытой металлом будки, осиротело притулившейся рядом с мостом. И то, что в будке никого не оказывается (а ведь из нее так опасно простреливается вся тропа!), после всего происшедшего воспринимается не иначе как чудо, в которое трудно поверить. Неужели нам удалось?



25 ход. Грегори оказывается там, где и должен быть, – в самом углу сектора. Юрайи становится рядом с ним, и поставленное передо мною Гусом задание считается выполненным.

"Мы разбили их!" – говорит в свою рацию Иван и с этим утверждением трудно не согласиться.



Лирическое послесловие

Сантименты, сантименты, сантименты...

– Ты произвел на меня впечатление, пень-колода! Черт! Да, тебе удалось удивить меня. Не знал, что имею дело с профессионалом высочайшего класса, – Гус щедр на сентиментальные комплименты, которые ни к чему его не обязывают, а за проевший мне все легкие въедливый дым от его дрянной сигары я когда-нибудь все-таки пущу в него пулю и пускай мне потом придется подыскивать себе нового нанимателя!

Впрочем, дело сделано: я получил свои тридцать кусков (плюс *2750$* из найденного Фиделем бумажника), услуги наемников оплачены по всем правилам и в мой архив, начавшийся еще задолго до Метавиры, вписана свежая страничка боевой истории. Нелегкое было задание, прямо скажем...

А, как говорит Гус, прошлое останется в прошлом! Сегодня – это сегодня, а завтра есть завтра.

Какое теперь будет задание?..



Денис Давыдов
автор идеи: Геймер





Проблемы программного обеспечения

В прошлом году мой товарищ апгрейдировал Девушку 1.0 до Жены 1.0, после чего обнаружил, что обновленный распределитель памяти отводит исключительно мало системных ресурсов другим приложениям. И только совсем недавно он выяснил, что Жена 1.0 также инициализировала детообразующие процессы, что в свою очередь привело к дальнейшему поглощению ценных ресурсов. Какие-либо сведения об упомянутых особенностях полностью отсутствовали как в рекламной брошюре, так и в прилагаемом руководстве. Впрочем, он получал предупреждения от других пользователей, что этого следовало ожидать ввиду самой природы приложения. Как оказалось – не только этого.

Жена 1.0 инсталлирует себя таким образом, что она всегда запускается в начале процесса загрузки системы, после чего она в состоянии осуществлять полный мониторинг функционирования системы. Он обнаружил, что некоторые привычные приложения – Ночной_Покер 10.3, Пивная_Вечеринка 2.5 и Выпивка_В_Баре 7.0 вообще перестали запускаться. Стоит их только выбрать, как система виснет (а ведь раньше все работало безупречно).

Во время установки Жены 1.0 не предусмотрена возможность отказа от установки нежелательных сопутствующих Plug-Ins: Теща 55.8 и Шурин (бета релиз). Кстати, производительность системы также падает с каждым днем.

В выходящей версии Жены 2.0 ему бы хотелось обнаружить следующие усовершенствования:

- кнопку Хватит пилить!;
- кнопку Минимизация;
- создание при инсталляции иконки, позволяющей в последующем выполнить деинсталляцию Жены 2.0 простым щелчком мыши, сохранив при этом содержимое кэша и прочие системные ресурсы;
- опцию запуска сетевого драйвера в промискуитетном режиме, что позволит использовать возможность анализа конфигурации системы с максимальной отдачей.

Что касается меня, то я решил избежать головных болей, связанных с Женой 1.0, обратив свое внимание на Девушку 2.0. Но проблемы возникли и в этом случае. Для начала – мне не удалось проинсталлировать Девушку 2.0 поверх Девушки 1.0. Оказалось, предварительно нужно деинсталлировать Девушку 1.0. Другие пользователи в один голос утверждают, что об этом системном баге известно давным-давно и что я должен был о нем знать. Судя по всему, эти версии Девушки конфликтуют на почве возможности совместного доступа к порту ввода/вывода. Мне казалось, что фирма-разработчик давно могла бы устранить столь примитивный огрех. Ко всему прочему – программа деинсталляции Девушки 1.0 работает весьма некорректно, оставляя остаточные следы приложения по всей системе.

И еще одна досадная особенность – все версии Девушек постоянно выдают короткие раздражающие напоминания о преимуществах апгрейда до Жены 1.0.

Предупреждение об ошибке

Жена 1.0 содержит недокументированную ошибку. Если вы попытаетесь проинсталлировать Любовницу 1.1, не проведя предварительно деинсталляцию Жены 1.0, то Жена 1.0 в процессе деинсталляции удаляет файлы MS-Деньги. Что приводит к тому, что Любовница 1.1 отказывается инсталлироваться, выдавая сообщение о недостаточности ресурсов.

Как найти выход из сложившейся ситуации

Для того, чтобы избежать упомянутой ошибки, попытайтесь проинсталлировать Любовницу 1.1 на другой системе и никогда в последующем не запускайте приложения, связанные с файловым обменом, например LapLink 6.0. Кстати, остерегайтесь знакомых вам shareware-приложений, которые могут содержать вирусы, способные заразить Жену 1.0.

Возможно другое решение – воспользуйтесь анонимным именем и запустите Любовницу 1.0 посредством провайдера UseNet. В этом случае вам также нужно остерегаться UseNet'овских вирусов.

Десять признаков того, что вам необходимо воздержаться от общения с компьютером

10. Во время измерения вашего давления прибор показывает 640 на 480.

9. Каждый раз, когда вы тонете, перед вашими глазами проходит жизнь Билла Гейтса.

8. Вы не в состоянии вспомнить, когда в последний раз вашим друзьям удавалось серьезно вас напоить.

7. Вы отменяете свидания по той простой причине, что вам именно этой ночью нужно навести порядок в каталоге Windows.

6. Когда она (он) не выдерживает и говорит, что покидает вас навсегда, вы обращаетесь в ответ с мольбой типа: "Не могли бы мы ресетнуть все с начала?"

5. Вам снятся цветные сны в палитре 256 цветов.

4. Ваша жизнь потеряла смысл после того, как компании Intel и Microsoft объявили о технологии "Plug and Play".

3. Когда вы считаете, вы называете цифры "0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D..."

2. Когда вы читаете книгу, то периодически ищите scroll-bar для перехода на следующую страницу.

1. До вас дошел смысл более, чем половины приведенных причин.

Если вам в голову придут еще принципы – присылайте в редакцию.

Подготовлено Геймером

CONFERENCE

В Conference мы публикуем хинты, присылаемые нашими читателями. На сегодняшний день в разделе находятся Jagged Alliance Deadly Games и Master of Orion 2. Редакция выражает искреннюю признательность всем тем, кто откликнулся на наш призыв и не пожалел времени на то, чтобы отписать пару слов по названным играм.

JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES

После Stun Grenade, Mustard Gas враги "косеют" на 1-3 хода. На минимальном уровне сложности в ваших не попадут за 4 клетки – проверено.

Не кидайтесь гранатами из лесу или через стену, к которой стоите вплотную – себе дороже. Подорветесь.

Пистолетом, "Узи" и дробовиком гораздо надежнее стрелять в упор. Просто подходите внаглую – хоть попадете.

Мики платит за сломанную вещь как за "свежую". Часто продать выгоднее, чем ремонтировать.

Виталий Каганович (aha.ru)

В игре есть небольшой, но очень даже полезный глюк. Можно сделать так, что наемник за один ход будет доходить до противоположного конца карты. Для этого во время движения, когда количество оставшихся AP станет меньше требуемого для выстрела, но больше, чем требуется для произведения пары шагов (например, 5), надо щелкнуть правой



кнопкой мыши на портрете наемника и включить Reserve Points. После этого наемник будет идти до тех пор, пока не дойдет до точки назначения, где бы она ни была, или не столкнется с противником. Когда наемник доберется до точки назначения, надо отключить Reserve Points.

Дмитрий Адебин, Новосибирск

Фидель, Malice, Leech – эти ребята не сдвинутся с места до тех пор, пока не пристрелят взятого на мушку врага. Как заставить их сдвинуться? До гениального просто – дать в руку нож (благо, из ножа стрелять нельзя).

Мало кто знает, что несколькими выстрелами из M-16 можно с дистанции открыть дверь. Особенно приятен подобный вариант в ситуации, когда за дверью стоят боевики противника.

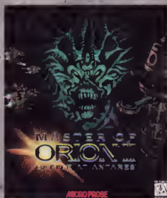
Лариса Д., Киев

MASTER OF ORION

Сообщаю всем фанатам – появился новый patch, обновляющий игру до версии 1.31. Скачать его можно с фирменного сайта **www.microprose.com**:

ftp://ftp.microprose.com/pub/mps-online/new-vesions/moo2v131.zip

Среди новшеств – устранено большинство ошибок исходной версии, внесены незначительные изменения в ряд технологий и значительные – в некоторые виды оружия. Размер заархивированного patch – 3.3 Mb.



Игорь Бойко, Редакция

Кое-кто подрагивает, когда корабли антарян продираются сквозь пространственную дыру. Я же – наоборот, радуюсь. Вам на блюдечке с каемочкой несут новейшие технологии. Уяснив направление атаки пришельцев, возведите возле атакуемой планеты и на ее поверхности как можно больше защитных средств. Соберите у нее весь доступный флот. Во время сражения – **обездвижьте корабль** антарян с помощью **tractor beams**. Вслед за этим – примените челноки с десантом **assault shuttles**. Элитная команда антарян в 50 процентах успеет его взорвать. Зато, если корабль станет вашим – разберите его на части (**scrap**). Вот вы и разжились технологической новинкой!

Василий Дегтярев, Москва

Новейшее оружие не всегда самое лучшее! Примером может служить fusion beam, который можно заполучить в самом начале игры, и который, на мой взгляд, превосходит изобретаемый позже neutron blaster и graviton beam.

Генрих Бенгардт

О дизайне корабля-убийцы. Наиболее слабое место в конструкции кораблей – двигатели. (...) Как прввило, они разрушаются при получении 50-100 поинтов повреждений. Атака корабля-убийцы направлена именно против движков корабля противника. Уловка, собственно, проста – вооружитесь ракетами emissions guidance missiles. (...) Даже громадные Doom Stars не в состоянии что-либо противопоставить хорошему ракетному залпу. Предварительно позаботьтесь расстрелять каким-нибудь другим оружием щит корабля противника.

Людмила Буйлова, Москва

Всем привет! (...) Лучшее оружие в MOO2 – Stellar Converter, соберите на борту корабля 2-3 штуки и вы сможете уничтожать самые крупные корабли (антарянские в том числе) первым же выстрелом, если вам не нравится только что захваченная планета – уничтожьте ее в ходе орбитальной бомбардировки. Кстати, если планета была Toxic – создайте вместо нее новую – Artificial Planet. В результате – вы получите планету класса Barren!



Петр Шульга, Санкт-Петербург

МВД предупреждает: занятие пиратством опасно для вашей свободы!

16.04.97. 14.05

Статьи: 146, 147

1. Штраф в размере от двухсот до четырехсот минимальных размеров оплаты труда, либо лишение свободы на срок до двух лет.
2. Штраф в размере от четырехсот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда, либо лишение свободы сроком до пяти лет.



GAME GALAXY CLUB



Привет! Меня зовут Геймер, кто я такой - смотрите в первых двух номерах журнала, там меня заставили долго и плодотворно высказываться по поводу моего происхождения, характера и пр., и делать это третично (т.е. в третий раз) мне что-то не хочется. Разбором почты у нас в редакции занимаются Денис Давыдов (e-mail), Игорь Бойко (а/я) и Владимир Лукьянов (FIDO), что касается моей персоны, то мне поручили сделать обзор на страницах журнала. Волею редакции волю редакции по собственному волеизъявлению этим текстом и выполняю.

СПАСИБО ВСЕМ!

Первым делом, огромное спасибо Михаилу Акулову, Сергею Аляеву, Димс (gcocitics/ SunsetStrip/..), Денису Каргину, Александру КотоВаськину, Константину Ненарокомову, Сергею Никитину, Антону Одинцову, Владимиру Савельеву, Шибаеву (aha.ru), Диме Терешкову (hacker-user), Александру Белькову, Игорю Якимову, sstres (relcom.ru), Федору Ковальчуку, Андрею Шевченко, Петру Давыдову, Дмитрию Федорову, Петру Glanz, Маше Чироковой, Павлу Широву, Диме Антонову, Игорю Клейнеру, Алсксу 3D, Денису Чекалову, Роману Филатову и всем другим, приславшим отзывы на первый номер "Навигатора"!

Ваши письма оказали нам огромную помощь в определении дальнейшей политики журнала. Только выпустив первый номер, мы стали до конца осознавать смысл нами же высказанной фразы о том, что "нет никакого кайфа в том, чтобы работать для безликой аудитории, когда тираж проваливается в торговые конторы, как в черную дыру, и о качестве номера можно судить по одному лишь увеличению или уменьшению продаж".

И особенное спасибо Сергею Аляеву, Петру Давыдову и Александру Белькову, от которых мы получили наиболее полные и продуманные рецензии на журнал. Хочется также высказать отдельное благодарствование тому (или тем), кто скрывается под аббревиатурой sstres, за самый сильный наезд на журнал, - какой бы ни была критика, она всегда идет на пользу.

Мы попытались ответить всем, кто прислал нам отзывы. И заранее просим прощения перед теми, кому по каким-либо причинам (чаще всего из-за дефицита времени) ответить не смогли.

ВАШИ ВОПРОСЫ, НАШИ ОТВЕТЫ

Как вскоре стало понятно, большинство писем содержало некие общие вопросы или нарекания, по которым стоит ответить в целом.

1. Почему-то более всего народ обеспокоился моей персоной, точнее - "нахальными" высказываниями и "отвратительным" внешним видом. И справедливо - более всего обеспокоился я сам. Редакционная правка - вещь уму непостижимая, верстка журнала - тоже, и в итоговом варианте по первому номеру я видоизменился до степени полного мутирования в нечто такое, что потом сам с трудом узнавал. Пришлось брать правление в свои руки, и возникшая междоусобица привела к частичному изгнанию меня в Зону Геймера, где я сейчас и обитаю со всем возможным комфортом.

К слову говоря - по поводу имени. В третьем номере - думаю, заметили - мы, следуя настойчивому недопонимаю читателями буквы Э в первом слоге, переделали Гэймер на Геймер. Разницы большой нет, все равно русский вариант происходит от английского Gamer. Однако меня уже успели обвинить в том, что я "политическая проститутка" и, как хамелеон, меняю цвет в зависимости от мнения толпы. Куда не ткни, везде клин, верно говорят...

2. Много нареканий было высказано по поводу блёклости красок первого номера. Было такое дело, кто-то где-то в типографии краски не долил. Но мы с этим боремся, и пусть с переменным успехом, но все-таки побеждаем.

3. На третьем месте по частоте встречаемости находится ряд вопросов технического характера, которые можно объединить в одно целое.

Будет ли у вас когда-нибудь свой web-site? Когда-нибудь будет (во всяком случае, мы над этим активно работаем).

Будет ли ваш журнал ежемесячным? Мы уже.

Собираетесь ли делать подписку на журнал? Угу - с этого номера, через редакцию.

Кто издатель журнала, и правда ли, что Геймер? Нет, этот вопросец измыслен не мною. Кто не верит - лезьте на сайт "Буки". Когда мы прочли фразу "анонимный издатель, скрывающийся под кличкой Геймера", то с перерывами на перекур хохотали часа два (интересно, а это вообще была шутка или всерьез?.. ;-)). К счастью для моего свободного времени, никем другим, помимо как Геймером, я не являюсь - ограничиваюсь общим руководством. Нас из-

дает ООО "Библион", до сих пор выпускавшее сборники руководств и солюшенов "Компьютерные игры" (кстати, это действительно старейшее игровое издание России).

Кто вы такие, и откуда вы взялись? Со мной понятно (я есмь игры и все такое прочее), все остальные - тусовка фанатов компьютерных игр, обьединившихся ради того, чтобы создать журнал. Нам тут всем по кайфу то, что мы делаем.

4. О фактических ошибках и опечатках. В отношении опечаток мы с этого номера подключили к работе корректора - правда, с опозданием, поэтому полное соблюдение законов синтаксиса и орфографии можем гарантировать не раньше четвертого. К слову говоря, на 53 странице первого номера на полях стоит слово "preview" с двумя буквами P - "ppreview". Эта опечатка получила у нас почти что культовый статус как "увековеченное заикание главного редактора", который помимо своих прочих отрицательных черт характеризуется еще и этим недугом... :-))))

Что касается фактов, то я бы предложил списывать допущенные глюки на то, что первый блин имеет привычку выпекаться комом. Со второго-третьего номера у нас уже идет буквально-таки война за фактическую точность каждого высказывания и утверждения. Редакция функционирует 24 в сутки. Каждая статья проходит через несколько стадий проверки. Любой спорный момент либо получает подтверждение, либо безжалостно вычеркивается... либо ставится с указанием на то, что спорный... Стараемся, в общем.

5. Как мы относимся к пиратству? Актуальный вопрос. Скажем так: мы к пиратству не относимся. Ничего хорошего в нелегальном тиражировании игр нет, ни для пользователя (так как множество копий выходят некачественными), ни для разработчика/издателя (так как на затраченных ими титанических усилиях по созданию и продвижению игры зарабатывает в итоге непонятно кто). Хочется верить, что в России когда-нибудь, лучше скорее, будет цивилизованный рынок, и при этом игры будут продаваться по доступной для нас с вами цене.

6. И еще один вопрос, который пока не задавался, но который, скорее всего, будет уже не раз задан к моменту появления этого номера в продаже. Почему раздел почты появился только сейчас? И почему мы отвечаем в третьем номере на письма по первому номеру? А все очень просто: журнал заимел дурную привычку задерживаться в печати, в результате чего второй номер оказывается подписан в печать вместе с появлением тиража первого, а третий будет закончен через всего лишь неделю после выхода второго (не запутались?..). Судя по всему, это временные трудности, которые только на разделе почты и сказываются.

ИДЕИ

В письмах, приходящих в редакцию, нередко содержатся интересные идеи и предложения. Однако не всегда можно с уверенностью сказать: это классно, а это не подходит. Поэтому мы выносим несколько идей на ваш суд, господа читатели, и обращаемся к вам за советом, какие из них стоит реализовать в журнале.

1. "(...) задумка с комиксами, это очень круто (конечно, если комиксы будут классные)". Денис Коргин

2. "Ни один человек не может усмотреть все, поэтому почему бы не создать раздел, в котором будут публиковаться найденные читателями недостатки или наоборот "восторги" по играм (...). И еще хотелось бы раздел, в котором можно будет публиковать "мечты" игроков по поводу того, какими они хотели бы видеть игры и направления игр. И раздел с идеями и сценариями придуманных читателями игр (если найдутся желающие их опубликовать)". Михаил Акулов

3. "Но вот уж чего от Вас действительно хочется, так это большого количества и качества материалов по игровой части Internet. Как можно больше адресов, чтобы сразу туда идти, а не искать серверы на игровые темы". Александр Бельков

4. "Как писать собственные игры и что для этого нужно?". Сергей (Москва, Лихачевский пер.)

5. "Если вы будете делать у себя постеры, то это будет БОЛЬШОЙ +". Дмитрий Федоров

ПОДВОДЯ ИТОГИ

К сожалению, нет возможности опубликовать несколько писем, которые нас тут особенно впечатлили - извечные проблемы с журнальной территорией. Сто шестьдесят страниц - безумно мало, постоянно приходится что-то урезать да выкидывать. А увеличить вот так сразу не получается - возрастет цена журнала. Мое мнение (и не только мое), что нормальный объем для "Навигатора" - от 200 страниц, желательно 250-300. Рано или поздно мы этого добьемся.

И тем не менее - почти что под завершение этого номера пришли два письма, которые я планирую опубликовать у себя в Зоне Геймера в следующем, четвертом номере (ручаться не стану - опять же все определяет чертов объем!). Первое - фантастический рассказ, присланный Денисом Чекаловым. Второе - статья "Make Some Noise! выбор музыкального сопровождения к играм" Алекса 3D, которая настолько неординарна и неоднозначна, что поместить ее в журнал кажется просто-таки необходимым.

Вот, собственно, и все из наболевшего и набежавшего. Пишите - будем отвечать! И так и хочется закончить фразой: все присланные предложения и пожелания фиксируются, обдумываются и тем или иным образом применяются на практике.

Геймер

ВИКТОРИНА



1. Полагаю, все вы без труда угадали, к какой игре относится данный персонаж — тот самый белобрысый, который без труда приканчивает некого плюшевого человечка. А впрочем — угадали ли вы? Как насчет того, чтобы назвать все игры, где задействован этот персонаж? Да, и будьте так любезны, укажите, какая компания является разработчиком самой известной игры с его участием. Ну и совсем нетрудно вам будет назвать те уже не имеющие к нему отношения проекты, которые сейчас создаются поименованным в предыдущем предложении разработчиком. И не тратьте время, припоминая все проекты — достаточно указать те два, где тоже соблюдается система героики (то бишь есть герой, с собственным именем и претензиями на культовость).

2. Драки, драки... Какой же русский не любит драки, при условии, что ему лично тумаков не достается?.. Полагаю, вы уже узнали эту отличную игру. Нет — что вы, я вам верю, совсем не обязательно присылать ее название! Сделаем проще: подкиньте-ка мне список суперприемов робота, который присутствует в обоих частях игры, причем в первой части появляется вторым.



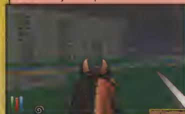
3. Для начала укажите название игры. Это самое сложное, дальше проще. Во-первых, в одной из рас (проведя аналогию с Warcraft, вы догадаетесь, что это за раса) существует отряд элитных воинов. Какие действия предпринимает отряд этой расы при смерти вождя? Во-вторых, есть в игре некий эльфийский рэнджер, Илмарин. За сколько монет он согласится идти с вами на миссию, и каково его настоящее имя?





4. Ну, если вы не признали этой великолепной игры, то вы не сможете перечислить все виды существ, которые никаким образом не могут служить вам или хоть как-то быть для вас полезными. Коли справитесь – то вот вам небольшая задачка на устный счет. Какой суммарный ежедневный доход будут вам приносить два замка Barbarian + шесть героев, приносящих по сто монет каждый + три героя, приносящих по двести монет каждый + у одного из героев присутствует артефакт Endless Sack of Gold + у одного из героев присутствует артефакт, приносящий больше всего денег среди всех прочих артефактов.

5. Как вы знаете, данная игровая среда создана по мотивам произведений Дэвида Робертса, творившего свои бессмертные произведения в конце прошлого столетия. А раз вы это знаете, то для вас не составит труда указать, какие именно произведения явились основой для создания данной игры? Помимо того, в произведениях другого, теперь уже современного, фантаста Роджера Желязны встречается так называемый "клинок Рогамунд". Укажите, для какого оружия в игре этот клинок послужил прототипом.



Ответы принимаются до 15 июня!

Первый приз за Викторину:
Сабвуфер YAMAHA YST-MSW10 !
Первый приз за Кроссворд:
Колонки YAMAHA YST-M20DSP !
Второй, третий и четвертый призы за Кроссворд и Викторину:
Video-CD по вашему выбору

Имена победителей будут опубликованы в пятом номере "Навигатора"
Ответы на Викторину и Кроссворд присылайте любым доступным вам способом:
E-mail — bib@ropnet.ru
FIDO — 2:5020/863.17
Почта – Москва, 123182, а/я 2.

КАК ОПРЕДЕЛЯЮТСЯ ПОБЕДИТЕЛИ?

Мы решили изменить систему, действовавшую на втором номере, где призы получали те, кто присылал ответы раньше. Причина проста: выходило так, что у всех, имеющих доступ к E-mail или FIDO, было преимущество во времени перед отсылающими ответы через почту. Поэтому мы сочли себя вправе ввести систему жеребьевки (если у вас будут иные предложения – напишите!).

По Викторине выбираются наиболее полные и точные ответы, по Кроссворду – соответственно, только полностью правильные. В день окончания приема ответов среди всех допущенных проводится жеребьевка, определяющая четыре призовых места по Кроссворду и Викторине соответственно. Если не окажется достаточного числа полностью правильных ответов – выигрыш будет присужден тем, кто ближе всего подошел к решению.

И последнее по этому поводу. Когда будете думать над ответами – не забывайте, что вопросы составлял Геймер, отличающийся склонностью ко всевозможным каверзам.

ПРИЗЫ

Помимо решения кроссворда или викторины, необходимо указать:

1) Ваши имя и фамилию, а также место проживания (например, Юрий Гагарин, Байконур).

2) За призом можно приехать в Multimedia Service либо заказать по почтовой пересылке. Укажите, какой из этих вариантов вам предпочтительнее. Исходите из того, что лучше приехать на фирму — потому как сами знаете, как иногда работает наша российская почта.

3) Если за призом вы готовы ехать на фирму, укажите телефон, по которому с вами можно будет связаться. Если вы верите в возможности почты — то нужен ваш обратный адрес.

4) Взгляните рекламу Multimedia Service на внутренней части задней обложки журнала. Видите 4 Video-CD? Укажите один из четырех фильмов. Прислав решение вторым, третьим или четвертым, вы получите названный вами фильм.

НЕБОЛЬШАЯ ПОПРАВКА

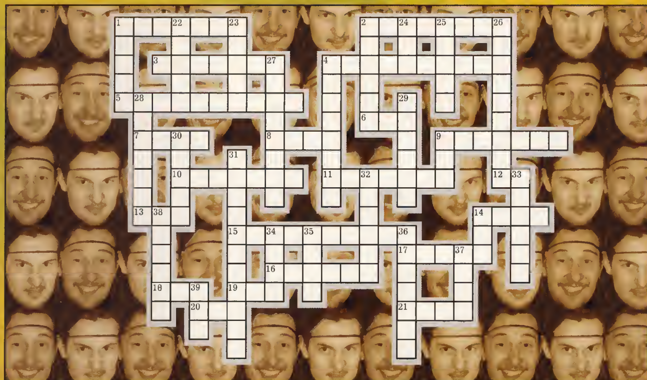
Редакция приносит извинения по поводу опечатки, допущенной во втором номере журнала по данному разделу. Первый приз за Викторину второго номера – действительно Gravis Phoenix, но только это не звуковая плата, а классный джойстик. Так как стоимость данного джойстика и звуковой платы Gravis Ultrasound plug'n'play приблизительно одинаковы, то выигравший получит по собственному выбору либо плату, либо – джойстик. Еще раз примите извинения!

Напоминаем, что итоги по Кроссворду и Викторине второго номера подводятся 10 мая и будут опубликованы в четвертом номере журнала.



Призы предоставлены:
ЗАО "Multimedia Service"

КРОССВОРД



Кроссворд и Викторина составлены **Геймером** по собственному волеизъявлению и ко всеобщему одобрению

По горизонтали:

1. Его создал Коссетт Акира. Этот средних размеров робот не только быстр: даже обычное прикосновение его рук может согнуть в дугу любую металлическую структуру. На арене он всегда занимает оборонительную позицию, обстреливая противникв электрическими разрядами. **2.** Это может быть action без стратегии, но не может быть стратегия без action. **3.** Слово, объединяющее в себе гексагональность и стратегичность. **4.** Так его называют: "Криминальное чтиво" на колесах; впишите его, please, без обозначений двты. **5.** Динвмичный ужас Battletech'ов. **6.** Хмельной напиток, в одной из стратегий являющийся товаром. **7.** Группа разработчиков, известная одним-единственным, но культовым квестом и оправданно гордящаяся своим авторством. **8.** В наши время все стремятся к обилию красок; зтв игра стремится к их минимуму. **9.** ******* PRO2 – гоночная машина в недавно вышедшем автосимуляторе Формулв 1. **10.** Благодаря этому умению (skill) после двух его upgrade'ов герой начинает приносить доход, как маленький город. **11.** Трасса в Screamer 2, название которой почему-то наводит на воспоминания об Ирландии. **12.** Русификация необходимой приставки в интернетовском адресе. **13.** В роботосимуляторах нередко можно встретить фразу "Пропал без вести" (требуется сокращение). **14.** Секс-символ древних гробниц. **15.** Мощнейшее массовое заклинание в одной из фэнтэзи стратегий. **16.** Загрузочный робот-боец. **17.** Скажите "Да!" с клавиатуры. **18.** Излучение штормующего DOOM&Quake. **19.** Вы проинсталлировали игру под Windows. Вы стерли игру под Windows. Что осталось в Windows\System? **20.** Орудие локального уничтожения из пяти букв: первая буква в этом слове – первая буква в аркаде 3D Realms, вторая буква в этом слове – дважды повторяющаяся в названии real-time стратегии типа Warcraft, последние три буквы в этом слове вам надо указать. **21.** Возьмите ответ на вопрос 14 по вертикали, и зто будут первые три буквы из имени популярного персонажа; его имя отражено и в названии игры; укажите другое слово из названия игры.

По вертикали:

1. Отец Privateer и всех подобных. **2.** Шесть букв: первая, третья и пятая – вторая буква в имени компании, чьи игры одним своим названием подразумевают некую симуляцию; вторая буква – символ победы; четвертая буква – первая в названии недавно вышедшей тигроакуловой аркады под MMX; последняя – первая буква в имени божества, помогающего игроку в египтоподобном 3D action. Когда отгадаете – напишите название игры, где фигурирует этот персонаж. **4.** Считается, что там вы можете найти все. **9.** Технология на службе у французского аркадного автосимулятора (назвать автосимулятор). **14.** Из гнезда, породившего культового блондина в черных очках, вылетели двое, организовавшие свою компанию, и у них есть разработчик, делающий стратегию, и нужны первые три буквы из названия этого разработчика. **22.** Буржуинский игровой хит-парад (общий термин). **23.** Игровой компьютер. **24.** Архиватор, характеризующийся собственным интерфейсом и цвлой кучей версий. **25.** То, с чего начинается игра. **26.** Один против танка – воин! (название юнита). **27.** Эти юниты строят вспомогательные агрегаты и стационарные системы обороны. Перевозят за один ход только 40 единиц руды. Для золота могут построить хранилище. **28.** Я прошу вас вспомнить два слова. Вспомнив их, вы вспомните феминистическое воплощение шестирукого индийского божества в третьей части этой игры. Два слова – это название этой игры. А ответ – это ее издатель. **29.** Блок клавиатуры, приватизированный файтингами. **30.** Вторая чвсть назввния одной из частей ролевой action игры. **31.** Судьба и конец света соединились воедино в грядущем творении стиля Death Track. **32.** Бывают A.I. войны, случаются Gene войны, а подчас дело доходит даже до ****** войн. **33.** Что будет, если сделать Quake на технологии MMX? **34.** Что общего между лесопилкой и ветряной мельницей в популярной фэнтэзийной стратегии (игра слов)? **35.** Сподвижник Архитектора в динозавровом квесте, знавший секрет возведения цитаделей и погубленный в пещерах цитадели Mo. **36.** В отдаленной части Underground Empire злой демон держит в страхе земли (слово из названия игры). **37.** Самое счастливое слово, которое можно прочесть на уровнях DOOM. **38.** В культовой 3D action игре этот пароль позволяет переходить из помещения в помещение не через дверь. **39.** Какая связь между FIDO и одной из самых популярных real-time стратегий (игра слов).

Ответы принимаются до 15 июня!

Кроссворд составлен на английском языке!

АНКЕТА

Мы искренне заинтересованы в том, чтобы услышать ваше мнение о "Навигаторе". Какие недостатки вы видите в журнале? Что кажется вам положительным и достойным дальнейшего развития? Мы создаем журнал, потому как нам нравится то, что мы делаем. И наша цель — сделать "Навигатор" таким, чтобы он нравился не одним лишь нам.

Поскольку многие не любят кромсать страницы ради того, чтобы послать анкету, мы не приводим официальной формы с точно отграфленными строчками и аккуратными квадратиками для проставления галочек. Все пункты пронумерованы, сами вопросы переписывать не требуется — достаточно сохранить нумерацию.

Высылать анкету можно через FIDO, E-mail, на абонентский ящик.

1. Расскажите в двух словах о себе. Каков ваш возраст, пол, род занятий. Есть ли у вас компьютер, если да, то какой (процессор, память, видеопамять, наличие звуковой платы и CD-ROM). Существуют ли игровые жанры, которые для вас наиболее предпочтительны.

2. Какие статьи в третьем номере журнала понравились вам больше всего, какие — наоборот? Будет также неплохо, если вы укажите статьи, к которым вы абсолютно равнодушны (по принципу — что они есть, что их нет).

3. Журнал поделен на несколько разделов: новости, preview, review и так далее. Есть ли, с вашей точки зрения, разделы, которые вообще не нужны? Как вы считаете, под какие разделы нужно отводить больше места, под какие — меньше?

4. Что вы думаете про общее оформление журнала, его дизайн?

5. Наша задача — сделать статьи профессиональными по содержанию, объективными, идеально доступными для понимания (но и не рассчитанными на трехгодичный возраст, конечно же), литературно грамотными. Насколько, по вашему, мы справляемся с данной задачей?

6. Что бы вы хотели увидеть в журнале? Принимаются как общие пожелания, так и конкретные советы.

Все присланные анкеты участвуют в розыгрыше. По каждому номеру журнала (начиная с этого) в случайном порядке отбираются 3 анкеты. Приславшие их получают бесплатную подписку на "Навигатор" на 3 месяца (рассылка будет осуществляться почтой, поэтому обязательно указывайте свой обратный адрес). Присланная анкета участвует в розыгрыше единожды. Розыгрыш по третьему номеру "Навигатора" будет произведен 15 июня, результаты будут опубликованы, соответственно, в пятом номере (можно было бы сделать и в четвертом — но тогда многие анкеты, идущие по почте, попросту не успели бы дойти).

Редакция

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Начиная с третьего номера мы открываем подписку на "Навигатор игрового мира" через редакцию. Подписаться можно на 3 месяца или на полгода, соответственно это означает 3 или 6 номеров. Стоимость одного номера по подписке – 25 тысяч рублей. Поверьте, что это не дороже, чем на лотках в розничной торговле, тем более что обьем журнала будет расти.

Для оформления подписки от вас требуется:

1) Перевести через "Сбербанк" 75 или 150 тысяч рублей (в зависимости от срока подписки). Получатель: ООО "Библион" ИНН 7707060825 р/с 150467652 в КБ "Российский кредит" филиал "Сокол" к/с 103161700, БИК 044541103.

2) Прислать сообщение, где будут указаны ваши **Имя**, **Фамилия**, **Точный Адрес** и **Срок**, на который вы хотите подписаться, а также **копию квитанции об оплате**, по адресу:

Москва, 123182, а/я 2,
журнал "Навигатор игрового мира".

ООО "БИБЛИОН"
получатель платежа
Расчетный счет № 150467652 к/с 103161700
в КБ "Российский кредит" филиал "Сокол"
(наименование банка)
ИНН 7707060825 БИК 044541103
другие банковские реквизиты)
ИВАН ДЕНИСОВИЧ САМОЙЛОВ
фамилия, и., о., адрес плательщика
Санкт-Петербург, Невский бр., д. 17, кв. 8

Вид платежа	Дата	Сумма
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на 6 месяцев	13.05.97	150 000

КВИТАНЦИЯ
Кассир
Плательщик Самойлов

COMPACT DISC DIGITAL VIDEO
VIDEO CD

VIDEO CD Ваше новое VIDEO

DOLBY SURROUND STEREO

–Hi–Fi стерео звук
–цифровое видео
–компактность и долговечность
–универсальный формат

MULTIMEDIA SERVICE совместно с WEST VIDEO представляет:



фантастический боевик
в главной роли:
Джек Скалиа



ужасы
в ролях: Майкл Гросс,
Хилари Суонк



боевик
в главной роли:
Гэри Дэниелс



боевик
в ролях: Джефф Уинкот,
Бриджит Нильсен

... и еще более 200 наименований отечественных и зарубежных фильмов на VIDEO CD

Компьютеры Вашего дома от MULTIMEDIA SERVICE – это: высокое качество, совместимость и доступность по цене!

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ:



Advanced Gravis: Ultra Sound P&P (Pro)
Turtle Beach: TBS 2000; Tropez Plus, Pinnacle
Yamaha: SW–20 PC; DB–50XG; SW–60XG
Creative: AWE 32 P&P; AWE 64 P&P
ESS: ESS 1868 P&P (16 bit, Stereo)

CD ROM и CDR системы:

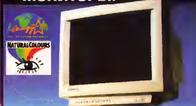


CD ROM (IDE):
Panasonic, Hitachi, Pioneer
CDR: Yamaha: CDR–400C, CDR–400T, CDE–400T (4x/6x; SCSI–2)
Philips: CDD 2600 (2x/6x; SCSI–2)



CPU: Intel Pentium 100–200 МГц
Системная плата: Intel Triton 2 HX
Память: MICRON; TI
HDD: QUANTUM; SEAGATE; WD Caviar
SVGA: MATROX; TSENG LABS (ET 6000); S3
CD ROM: PANASONIC; HITACHI
Мониторы: HITACHI; SAMSUNG; DAEWOO
Акустика: YAMAHA Media Technology Division

МОНИТОРЫ:



HITACHI: 15" 0.28 NI LR CM 1587–15MVX
17" 0.25 NI LR CM 1721MVX–PRO2
SAMSUNG: 14" Sync Master 3NE NI LR (MPR II)
15" Sync Master NI LR (MPR II) GLi

ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ:



MATROX: Matrox Mistique 2–8 Mb SGRAM
Matrox Millennium 2–8 Mb WRAM
S3: S3 VIRGE 3D 2Mb
S3 Trio 64 V+ 2Mb, Hard MPEG Player



MIDI клавиатуры FATAR:

FATAR: Studio 610; Studio 610 Plus; StudioLogic 161 *(NEW)*; StudioLogic 760 *(NEW)*; StudioLogic 880 *(NEW)*; Studio 900; StudioLogic 1100 *(NEW)*; StudioLogic 2001 *(NEW)*

Акустические системы YAMAHA:



YST–MSW10 YST–M5 YST–M15 YST–M20DSP



Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации Москвы.
Гибкая система скидок, низкие оптовые цены,
рекламная поддержка постоянных партнеров.

Москва, ул. Велозаводская, д. 4, тел/факс: (095) 275–2431, 275–6701
E-mail: mmserv@postman.ru, WWW-page: http://www.postman.ru/~mmserv